CBI

数字化用户

游戏有我更精彩

# 游戏日 GAME DAY

¥7.8元

2003 2

## 任天堂进军国内市场




新款折叠内置光源

GAME BOY ADVANCE SP

惊艳

SHINOBI
全 S 评价 + 50胧牌入手图文详解
分裂细胞详尽攻略
无限沙加上手指南
暗黑编年史彻底研究

SUPER ROBOT FAN


邮发代号 62-99
2003年2月1日出版 总第41期
ISSN 1009-0843
02>
9 771009 084001
ISSN 1009-0843（国际标准刊号）
CN51-1576/TN（国内统一刊号）




# 欢迎订阅 2003 年《游戏日》

1000 份神秘**礼物**等你来拿！！！ 全年 12 期，定价**93.6**元，单价：**7.8**元

## 订阅办法

您可以直接汇款到如下地址订阅：（请务必注明“订阅 2003 年《游戏日》”）
收款人：发行部
地址：四川成都营门口路民光商厦五层
邮编：610036
您也可以就近到邮局订阅，请一定记牢我们的邮发代号：62—99
您还可以到《游戏日》授权的当地机构订阅 2003 年的《游戏日》（见本期 P6 名单）

## 抽奖办法

每 5 个订户为一组抽 2 个中奖者，名额有限，先来先得。

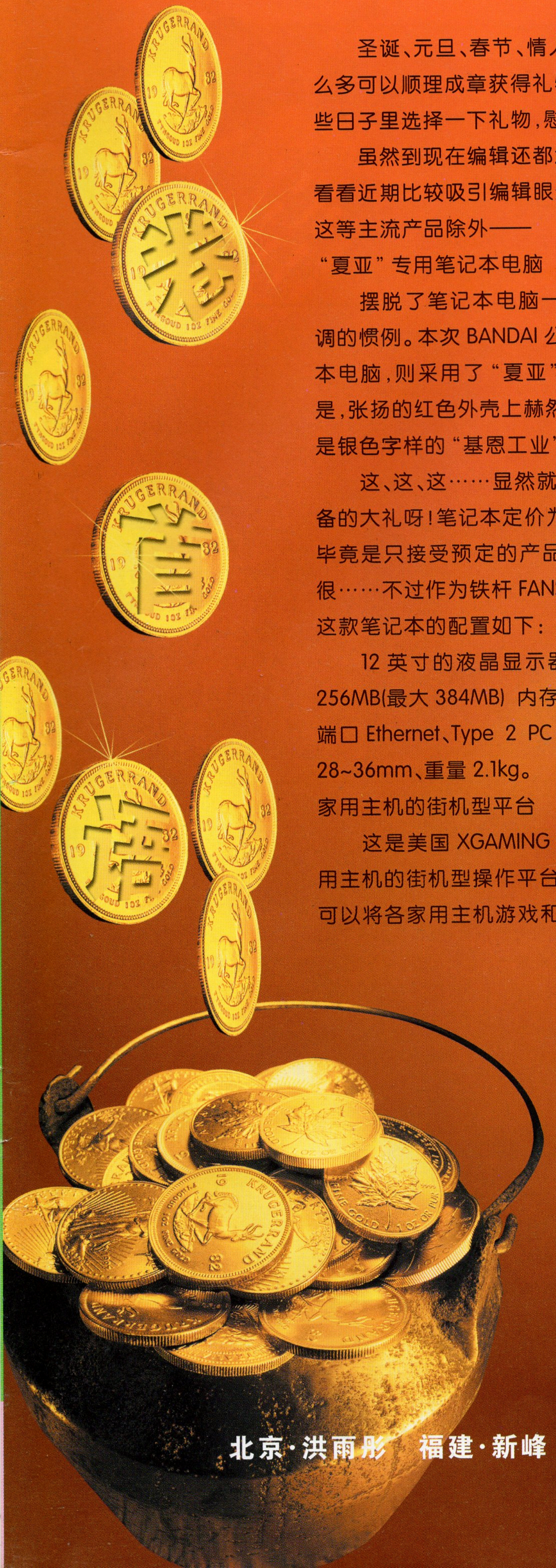
1、如果您在邮局订阅《游戏日》，请您务必保留好您的收据，
并复印一份寄到如下地址：
地　址：四川成都营门口路 民光商厦五层 502 室
邮　编：610036

2、如果您直接汇款到我们的发行部，我们会将您的资料录入抽奖数据库中，
您静候佳音就可以了。
您可以随时向我们咨询，咨询电话：028－87688333－533、602




## 最新披露

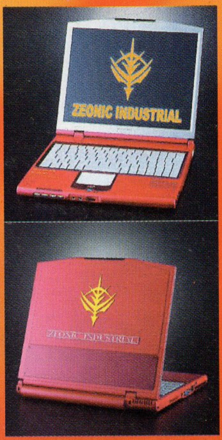
1000 份神秘是……
520 份 2003 年全年《游戏天地》，每周免费送到家，480 份《家用电脑》合订本。




圣诞、元旦、春节、情人节……从 2002 年 12 月底开始，短短的 50 天我们要过这么多可以顺理成章获得礼物的节日，恩，真是很兴奋！当然，编辑部中的编辑也要在这些日子里选择一下礼物，慰劳一下辛苦“劳作”一年的自己。

虽然到现在编辑还都没有出手，但他们究竟会送自己什么样的礼物呢？我们先来看看近期比较吸引编辑眼光的“东东”，当然“GBA SP”和“真·三国无双 3”限定版这等主流产品除外——

“夏亚”专用笔记本电脑




摆脱了笔记本电脑一贯以银色和黑色这种典雅颜色为主色调的惯例。本次 BANDAI 公司推出的高达系列周边之“夏亚”笔记本电脑，则采用了“夏亚”的代表色——红色！最令我等疯狂的是，张扬的红色外壳上赫然印着金色的“基恩公国”的徽章！下边是银色字样的“基恩工业”！

这、这、这……显然就是为了我等这些高达和机战 FANS 所准备的大礼呀！笔记本定价为 198000 日元（折合人民币 13860 元），毕竟是只接受预定的产品，价格确实有点高，而且配置也一般的很……不过作为铁杆 FANS，就算吃一年方便食品也值得了！！

这款笔记本的配置如下：

12 英寸的液晶显示器，1024×768 的分辨率，移动 Celeron 1.33GHz 的 CPU，256MB(最大 384MB) 内存、20GB 硬盘。SiS 630ST 主板芯片。DVD/CD-RW 光驱。外接端口 Ethernet、Type 2 PC 卡×1、USB 1.1×3。电池供电 2.8 小时。外形尺寸 269×248×28~36mm、重量 2.1kg。

家用主机的街机型平台

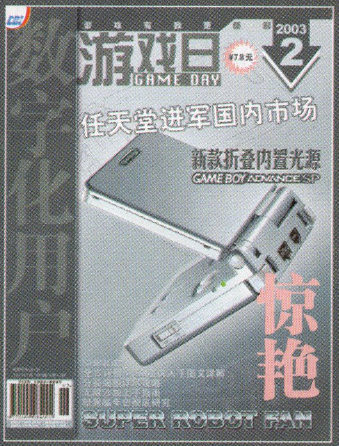


这是美国 XGAMING 公司推出的一款对应 Xbox、PS2 等各家用主机的街机型操作平台——“X-Arcade Machine”！我们除了可以将各家用主机游戏和游戏软件即周边设施收藏在里面之外，当想要玩游戏的时候，还可以直接像街机一样用它所附赠的屏幕与街机摇杆来玩。呵呵……俨然就是一个小型电子游戏专业平台么！

无论最终选择要赠送自己什么礼物，但这一切都必须在经济允许的基础上，所以很可能有些东西只是水中月而已……请读者朋友们和我们一起祈祷天上可以“哗啦啦”的掉“金币”吧！（玩笑啦~）

扯了半天，还是说说给读者朋友们的礼物吧。从本期起，我们从读者调查表中每期抽选五名幸运读者，他们将免费获赠全年 12 期最新《游戏日》杂志。为了避免给读者造成麻烦，我们这里不刊登读者的详细地址了，请有疑问的获奖者和我们联系！(028-87688333 转 505)

**北京·洪雨彤　福建·新峰　上海·李晓东　攀枝花·盛力　嘉兴·顾晟昊**




四川省科学技术协会主管
四川电脑推广协会
电脑商情报社主办
《数字化用户》杂志社编辑出版
社　　址:成都市营门口路民光商厦五层
邮　　编:610036
传　　真:(028)87646606
编辑电话:(028)87688333-602
杂志网站:www.digituser.com
编辑信箱:gameday@cbigroup.com
总 编 辑:牛　泊
主　　编:郭延铭
执行主编:许海龙
责任编辑:周　博、郑兆昕、李　灼
特约编辑:Cyberman(美国)
美术编辑:陈　颖、张小乐

客户服务:
成　　都:028-82957480　蹇　涛
上　　海:021-64412101　夏侯军勇
广　　州:020-87588518　陈勇平
广告许可证号:蓉工商(2003)2003001 号

国内刊号:CN51-1567/TN
国际刊号:ISSN 1009-0843
邮发代号:62-99
零　　售:全国各地书亭报摊
发行服务:(028)87648981　87688333-533
邮　　购:成都市营门口路民光商厦 502 室
邮　　编:610036
定　　价:人民币 7.8 元
印刷单位:四川煤田地质制图印刷厂
出版日期:2 月 1 日

发现装订问题,可以将杂志寄回杂志社调换

## 04 GameBoyAdvance SP



■商品名:GameBoyAdvance SP(简称 GBA SP)
■发售日:2003 年 2 月 14 日
■价格:亚洲 12500 日元,北美 99 美元
　　折合人民币 750~800 元
■同捆品:GBA SP 专用交流电电源(AGS-002)

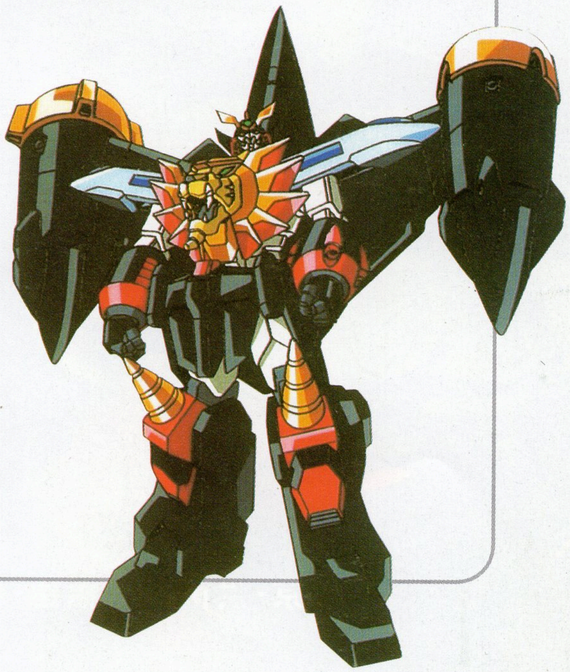
## 06 真三国无双 3

《真三国无双》不能不说是 PS2 动作游戏史上的一个奇迹,前不久发售的《猛将传》虽然是一款纯属炒冷饭的作品,但也取得了近百万的销量,由此可见该作的受欢迎程度。在国内市场中,《真三国无双 2》几乎成为 PS2 的标配游戏,这样的情景不由得令人想起当年的《魂斗罗》与 FC。在《猛将传》大获成功之后,光荣公司再接再厉,公布了系列最新作《真三国无双 3》的部分资料以及发售日期。2003 年 2 月 27 日,爽快的战斗再次上演!



## 36 SUPER ROBOT FAN

不知不觉,机战系列已经风风雨雨地走过了十二年。回想当年第一次在 FC 上玩机战的时光,不由得感叹"弹指一挥间"。曾经在电视机前浴血奋战《第四次》的朋友们,对于当年的记忆是否有些模糊了呢?从简单到复杂,从 2D 到 3D,机战一直以一种一往无前地开拓精神不断地攀登一个又一个高峰。在 BANPRESTO 的词典里,也许永远也没有"完美"这个词,每一款机战,我们都能看到可喜的进步,希望这种进步能够永远保持下去,这应该也是机战迷们最大的心愿。



# 目录


前线狙击 4

**前线任务**

真三国无双 3 6
水晶编年史 8
FFX-2 10
新约圣剑传说 12
P.N.03 13
创造球会 3 14
世界传说 15
鬼武者战略版 16
攻略指令书 17
最终幻想战略版 18
恐龙危机 3 20
三国志战记 2 22
FF XII 23
新闻 25
机动新撰组 萌芽之剑 28
无限沙加 29
实况足球 6 最终版 30
钟楼 3 31
索尼克大冒险 ADVANCE 2 32
风之克罗诺亚~传说的星之徽章 33
游戏资料库 34

**天地创造**

SUPER ROBOT FAN 36

**大战略**

暗黑编年史 56
无限沙加 68
分裂细胞 70

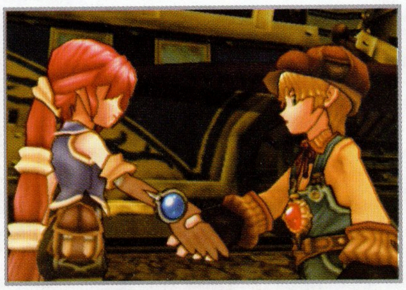
**鬼武者**

忍 78

**最终幻想**

职业 88
《莎木》带给我们的 90
决战神泪起跑线 93
碎语 95


## 56 暗黑编年史



巴斯一号径直驶向海滨的贝尼提奥（ベニ–ティオ），车到站时却再次被散落的巨石阻住了去路，沿木板搭成的楼梯平台行至沙滩，亮丽清新的海边风情立刻吸引了少年的全部注意，和煦的海风缓缓推动并不十分冰冷的海水，形成温柔的浪花轻轻地拍打在细腻金黄的沙滩上……虽然海滩的面积颇为广阔，可此时却无甚去处，突然尤利斯听到了旁边的山洞里传来了一声惨叫，立刻收拾起玩耍的心情前去一探究竟。山洞的深处居然别有洞天，一只兔子以此为家，惨叫声发自于躺在地上的小海龙嘴里。

## 78 忍

完成摇光 BOSS–怨灵直升机的一刀斩，使用主角秀真虽然也可以实现，但是对技术的要求较高。在与 BOSS 战斗过程中，直升机发射的导弹如果在离其很近的距离内击破，会对直升机造成很大程度的伤害，而这是不计算斩数的。控制距离击破导弹，直到直升机的 HP 不足以承受主角一次攻击，再依次击破下面的四个敌忍者，最后跳跃空中 DASH 斩击破直升机完成杀阵。Normal 下的直升机不足以承受 8 枚导弹的爆炸伤害，所以全部在它附近击破的话，BOSS 会被直接消灭，BOSS POINT 将为 0 分。还记得一刀斩的条件么？为了稳当起见可以先砍一刀，之后寻找机会用击破导弹的方法一直到击破本关的 BOSS 就好了，同样达成一刀斩。

## 88 职业



第二个客户是接近中午才踏进门来的，全身披着铠甲，背上背着一个看上去颇粗颇长的东西，应该是长枪之类的吧。看样子这是个骑士。但我还是职业性地问道："请问您的姓名、种族、职业？"

"达克，人类，魔法师。"

"啪"，笔又断了一根。

"魔法……师？"这种全身装甲的家伙是魔法师?!

"当然，我不能当魔法师吗？"

"不……但我很少看到穿盔甲的魔法师。"

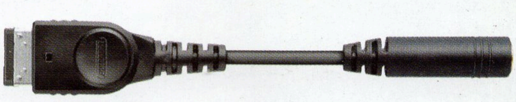
# 任天堂公布新版掌机 GAME BOY ADVANCE SP™

在全球手掌游戏机领域一骑绝尘的任天堂，终于对世界各地玩家们的“祈祷”做出了反应——2003 年 2 月 14 日，任天堂将推出带灯的新款 GBA 主机，这是一款折叠式的新型掌机。同时推出银色、蓝色和黑色三种版本。




■商品名：GameBoyAdvance SP（简称 GBA SP）
■发售日：2003 年 2 月 14 日
■价格：亚洲 12500 日元，北美 99 美元
折合人民币 750~800 元
■同捆品：GBA SP 专用交流电电源（AGS-002）





## 新品特征之——前照明辅助灯

GBA SP，对于大众玩家来说，首要关注点应该是独立开关的照明辅助灯。注意，GBA SP 没有采用背光的设置（背光是指照明辅助灯在液晶屏的后面），GBA SP 是把灯放在了屏幕两侧（类似于很多大众手机使用的灯光效果）。当消息公布的时候，我们怀疑这一前置辅助光源能否达到在黑夜中正常进行游戏的水平呢?在看过发布会的演示动画后我们可以打消疑惑，GBA SP 的前置辅助光源完全可以让我们在很黑暗的场所，不受任何限制地进行游戏。

## 新品特征之——折叠型主机

据称，将“年龄层次较高的玩家拉入掌机世界”是本款主机采用如此设计的原因。确实，从公布数据和产品图片上，GBA SP 的档次绝对比 GBA 看起来高，尤其是携带时的尺寸更是诱人！就算是折叠起来，主机的厚度也比 GBA 薄 0.2mm。

## 新品特征之——内置电池

本次 GBA SP 采用了内置电池，舍弃了干电池供电。内置电池全充时间为 3 小时，连续开灯情况下支持 10 小时连续游戏，不开灯支持 18 小时连续游戏。如果在接通到交流电情况下，主机将改为交流电供电，不通过电池这一环节，减少电池损耗。不过有一点遗憾是，内置电池不能自行拆卸，只能在专卖店更换电池，但任天堂承诺，电池将直接配给专卖店而不是作为商品销售。不知道到时候我国大部分专卖店又会给电池定一个怎样的价格?

## 新品特征之——耳机转接线

一个来自 BANDAI 掌机“神奇天鹅”（简称 WS）的赚钱设计。耳机的接口是特殊型，如果想使用普通耳机，必须购买 500 日元（48 元人民币）的耳机转接口。但转接口设计愚笨，碍于外观的玩家很可能选择任天堂今后推出的专用耳机。

## GBA SP 与 GBA 的对比数据

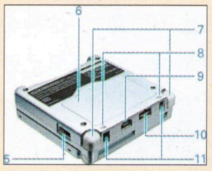


与 GBA 采用相同的反射型 TFT 液晶
液晶画面大小与 GBA 相同：40.8×61.2mm
解像度与 GBA 相同：240×160
表现能力与 GBA 相同：32000 色
CUP 与 GBA 相同：32bit RISC-CPU+8bit CISC-CPU
内存与 GBA 相同：32KB WRAM+96KB VRAM（内藏）256KB WRAM（外部）
声音系统与 GBA 相同
通信机能与 GBA 相同
GBA SP 使用内置充电电池 GBA 使用两节五号电池供电
GBA SP 电池持续时间是 18 小时（不开灯） GBA 为 15 小时
GBA SP 最大耗电 1.6W GBA 为 0.6W
GBA SP 折叠尺寸：纵 84.6mm×横 82mm×厚 24.3mm
GBA 折叠尺寸：纵 82mm×横 144.5mm×厚 24.5mm
GBA SP 重量为 143g（含电池） GBA 重量为 140g（含干电池）
GBA SP 充电电池使用 500 次后总电量减少 30%

### GBA SP 图解

1.辅助光源独立开关
2.电池显示（绿灯为充足、红色为电量低）
3.充电表示灯（橙色灯为充电中，充电结束后灯灭）
4.电源开关
5.音量调节
6.内置电池盒
7.L·R 键
8.为稳定放置而设置的垫脚
9.外部扩张口（对战线接口）
10.外部扩张口（交流电接口）
11.挂绳的专用口




### 无责任猜测

GBA SP 的创意来自这款名叫“Watara Super Vision”的掌机（中文名为‘泰可 BOY’），此掌机是由中国香港 Watara 公司制作。这是和 GAMEBOY 同时代的产物，后因侵权官司而退出舞台。发售高潮曾有 42 个游戏可供选择，曾在美国、加拿大、西班牙、意大利、英国、德国、法国、荷兰、中国国内市场销售。每个地区的外形均有不同，这款可折叠的是专门在中国香港特别行政区销售的机型。





# 前线任务

那天躺在床上，显得无聊，就扳起手指头算日子。一算，竟吓了自己一跳。自己从懵懂的大学生一跃成为游戏编辑，竟是不多不少整整两年了。二年前那天，DARGON不怒自威，站在我们一群编辑前严肃的训话，一丝不苟；两年前的那天，星辰是那么的羞涩，多说一句话似乎都会脸红；两年前的那天，CLOUD闷声不响，坐在电脑前和IE较着劲。现在呢？DARGON会冲上来对自己饱以老拳："你丫居然敢下午四点才来！"，星辰斜靠在两条腿支地的椅子上，嘴里叼着笔，眼神中流露着对牛肉的无限渴望，CLOUD被游戏卡住了，哭丧着脸在日文网站中转来转去。过去的两年，大家似乎变了很多，又似乎一点都没有变。键盘换了无数个，NOTEPAD.EXE却总是没有换；手柄换了无数个，PS2的LOGO画面却总是没有换。换的是什么？不换的又是什么？

胡思乱想，还是早点睡吧，否则明天又要挨DRAGON的老拳了。

——laser




《真三国无双》不能不说是PS2动作游戏史上的一个奇迹，前不久发售的《猛将传》虽然是一款纯属炒冷饭的作品，但也取得了近百万的销量，由此可见该作的受欢迎程度。在国内市场中，《真三国无双2》几乎成为PS2的标配游戏，这样的情景不由得令人想起当年的《魂斗罗》与FC。在《猛将传》大获成功之后，光荣公司再接再厉，公布了系列最新作《真三国无双3》的部分资料以及发售日期。2003年2月27日，爽快的战斗再次上演！

## 无双变更 1 无双模式全新登场




“无双模式”即武将的故事模式，在前作中无双模式是以单个武将的故事流程为主线，单个武将的剧情和所经历的战斗是固定不变的。在《真三国无双3》中，无双模式不再以武将为单位进行，而是以三大势力：魏、蜀、吴来进行游戏。即是说，玩家在游戏中可以任意选择该势力中的武将进行游戏，而且在途中还可以随意更换武将，根据所使用的武将不同，每次游戏的关卡还会发生变化。这样的设定使得游戏的自由度大为提高，虽然同样是以统一全中国为最终目标，但是统一的过程确是多种多样，可以说每进行一次游戏，都会体验到新的乐趣。而且本次剧情的长度将达到前作的一倍以上。

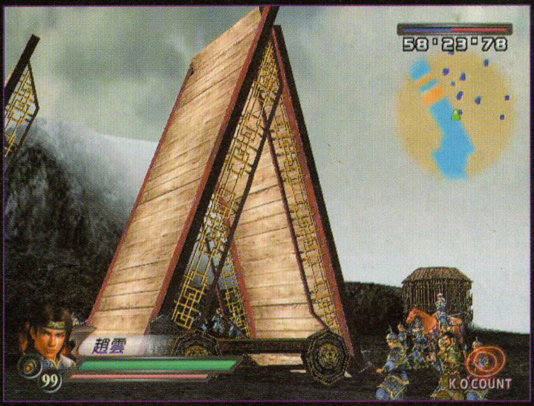



### !! 神秘的武将单挑事件

在众多三国游戏中，最激动人心的莫过于武将单挑了：两军对垒，主将一骑飞出，将敌将一刀斩于马下，何等爽快!!本次的游戏中追加了一骑讨事件，不过具体的发生条件和达成效果现在还不清楚，会不会是单挑胜利之后，敌军士兵迅速败走呢？另外据称单挑模式中将会有独特的操作方法，如果拒绝单挑的话会导致士气下降。



## 无双变更 2 更加丰富的关卡构成




本次的《真三国无双 3》中新增加了 17 处著名的场景，以前的长坂、赤壁等战场也都保留了下来。而且本作中关卡的数量达到了 50 余个，相比前作足足翻了一番。而且每关的胜利条件也不再是如前作中的敌全滅或击倒敌武将，还会有其他特殊的胜利条件出现，战斗的乐趣大为提高。本次各个关卡的构成将会更加复杂，除了以前的城墙、箭楼等设施之外还新增加了不少大型的攻城武器，比如架桥车、投石车、冲车等，而且这些武器在战斗中将起到至关重要的作用，一定要好好利用。另外据未确认消息称地图上的某些单位可以击毁，比如箭楼，如果将其毁坏的话就不用再担心有来历不明的暗箭攻击你了。

## 无双变更 3 新武将新要素增加 & 原创武将作成




本次追加了 3 名新武将，分别是曹仁、黄月英和周泰，而前作原有的武将也都增加了不少新的攻击方式，比如子龙增加了一招以枪顿地，全方位攻击的技巧。武将的攻击依然分为六段，但是在本作中取消了连击评价。另外本次最大的改动就是可以由玩家自己作成武将，武将的各项能力技巧，必杀技的威力和攻击方式，武将的装备道具等都可以细致地进行设定，玩家完全可以创造出一个超越吕布的猛将纵横战场。自创的武将也可以在无双模式中使用，不过自创武将的无双模式没有任何分支变化。




和猛将传中相同的护卫兵的编辑系统本次也保留了下来，但是武器的升级系统却做了较大的改动。在游戏中武器也设定有武勋，在战场上获得的道具中会出现锻造武器用的道具，如果想提高武器的能力，就必须获得相应的锻造道具。这样的设定无疑将使游戏性大为提高。



**真三国无双 3**
■KOEI
■ACT■6800 日元
■2 月 27 日发售
PS2
游戏人数 1~2 | PS2专用记忆卡 对应 | DVD ROM
http://www.gamecity.ne.jp

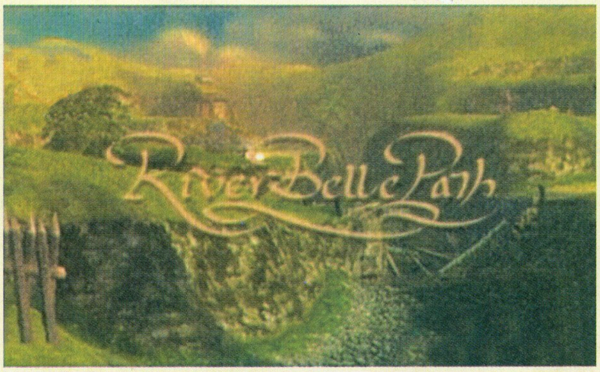


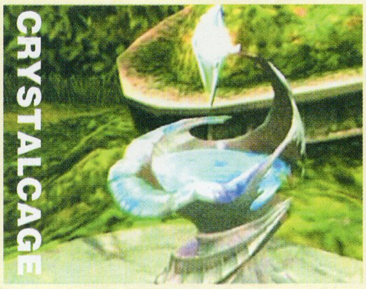


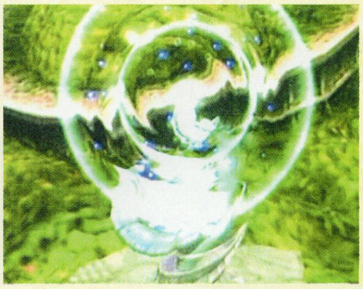



# FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES
# 最终幻想 水晶编年史

商场上没有永远的朋友，也没有永远的敌人，这句话用在如今的任天堂和史克威尔身上真是再合适不过了。自从史氏当年义无反顾地转投SONY的怀抱，将近十年没有对任氏假以任何颜色，直到今天才又重对昔日旧好大送秋波，看来狡猾的商人永远不会错过任何一个能够创造更大利润的机会。GBA前途一片光明，没有游戏厂商不想在销售量高达几千万台的机种上卖自己的游戏，精明如史氏更是如此，不但有FFT~ADVANCE，还有《新约~圣剑传说》，NGC虽然在气势上不敌PS2，但潜力颇大，前景还算广阔，因此史氏觉得很有必要以自己的招牌作品替任老大开开路，顺便也算是弥补过去这些年双方感情上的罅隙吧，于是便有了这一款《最终幻想~水晶编年史》，且让我们加以关注，看他们两家的结合到底还能不能创造出超任时代的辉煌。



为了收集米露拉水滴，冒险者们来到了米露拉之树前，将水滴装在包容水晶的“水晶槽”里。

本作最大的特点便是可以利用“方块”上的四个手柄接口四人同时游戏，游戏的标题虽然带有“最终幻想”的字样，但故事背景与世界设定和有序号的主系列有着不小的差距，充其量也只能算是“FF”的外传性质的作品。

从标题中就可以看出，本作依然是以“水晶”为主题，在游戏中，整个世界都被含有剧毒的瘴气所笼罩，人们只要一接触到瘴气就会死亡，幸好人们从水晶当中找到了保护自己的办法，水晶绽放的光芒可以使人们免受瘴气的侵蚀，人们只要生活在光芒的包围之中便十分安全。然而水晶的能量并不是永不枯竭的，经年累月的消耗使得水晶的光芒大为削弱，人们为了能够继续正常地生活，使用“米露拉水滴（ミルラの霞）”一年一次地清洗水晶，这样在下一年当中，水晶便又能够发出柔和的光芒。不过“米露拉水滴”相当珍贵，并不是在什么地方都能够随便找到，也许藏在洞窟的深处，也许需要翻过高山，越过大海，不经历风雨，见不到彩虹。人们每年都要从各个村子选出一些勇敢的年轻人，派他们去执行寻找“米露拉水滴”的任务，我们所要讲述的，就是发生在这群“水晶·旅团（クリスタル·キャラバン）”身上的故事。



最终幻想 水晶编年史
■SQUARE
■RPG
■春季发售预定■价格未定
NGC
游戏人数 1~4　DVD ROM
http://www.playonline.com

# 四大种族完全公开

游戏开始之前，玩家可以选择自己喜爱的角色，本作当中共有四个种族，每个种族都有男女两种性别的角色，每个角色又有不同的服饰及发型、发色可供选择，由此创造出的人物可说是各形各色。不同种族的角色具备不同的特性，合理选择并搭配使用这些角色应该可以获得比较不错的效果。


温
克拉瓦特族
主要以故事开始时提巴(テイバ)村为中心居住的"温"之民，性格稳定温和，如果引起了争端的话，宁愿采取牺牲自己的办法来解决问题。


我
塞路奇族
惯以偷盗物为装饰的"我"之民，与其他种族的人相比较，塞路奇族认为以自我为中心才是真正的美德。大多行动敏捷迅速，适合当盗贼。


智
尤库族
平静安稳地居住在谢拉之里（シェラの里）的"智"之民，和擅长使用武力的利鲁蒂族相对，他们擅长施展魔法，该族有众多的谜之人物。


武
利鲁蒂族
从远古时代起就居住在世界各地的"武"之民，在过去，他们是称霸大陆的一个种族，大多数都是好战份子，但却有勇有谋，成为世界商业的中心。

## 创新的与GBA连动多人动态战斗模式

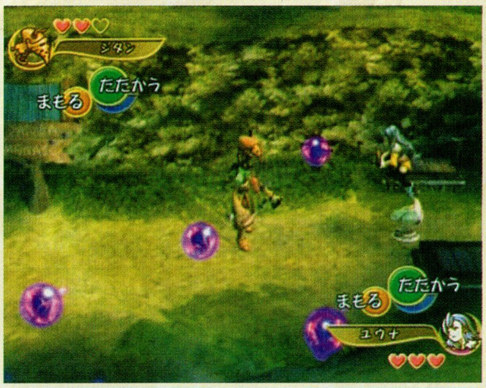
本作的战斗系统采用了一种新形态的"动态指令"方式，不同于FF系列惯用的回合制与半即时制指令输入方式，进入战斗后，玩家可以操纵角色在战斗区域中自由移动，当画面上出现"进攻(たたかう)"或"防守(まもる)"等指令时即可按键执行相应指令，基本上只要看准时机回避敌人攻击，随后自己发动攻击即可。如果时机把握得当，感觉上这种应该会具有A·RPG般的爽快。另外单人与多人进行游戏时的画面会有所差异，主要体现在视角的缩放上。多人游戏时注重的是配合，是各种族间不同能力的互补和协调作战，和时下非常流行的网络游戏感觉非常类似，这也许是未来游戏的一种发展趋势吧。

## 战斗中最为关键的两个要点




### 水晶槽

即使是在战斗区域当中也是一样充满了剧毒的瘴气，可是只要角色们围绕着水晶槽，即可在它创造出的波纹状的安全圈内作战，如果踏出安全圈一步就会被瘴气所伤害。




### 魔石

打倒各种敌人即可获得魔石，将这些魔石通过GBA装备在空槽之中，随后便可以使用各种魔法了。需要注意的是，装备时容易被敌人偷袭，应该让同伴加以掩护。

## 与GBA的连动会带来更大的游戏乐趣！

早先就知道GBA可以和"方块"进行连动，本作更是将理论付诸了实践，游戏中使用两个以上的角色时即可用GBA做手柄来进行操纵。通过专用的连接线便可享受多人游戏与GBA连动所带来的乐趣，游戏时，GBA的屏幕上会显示出地图的画面和角色的位置，还可进行将魔石装备到空槽里的操作，同时还能显示出丰富详细的角色个人情报，很有些像DC的记忆卡，只是功能更全玩法更精了。




装备魔石后即可使用相应的魔法，另外从地图画面上还可以确定同伴及敌人的位置。




第3名女性
角色公开
PAINE
帕茵
最终幻想 X-2
■SQUARE
■RPG
■3月13日■7800日元
PS2
http://www.playonline.com/ffx2
FINAL FANTASY® X-2
ファイナルファンタジーX-2
最终幻想 X-2

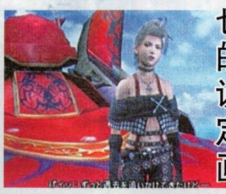
## 迷雾重重的女战士 帕茵



游戏中的CG造型

手持一柄大剑，冷艳的女剑士。18岁。帕茵的过去是一个迷，即使是身为同伴的尤娜和琉库也不清楚她的来历。帕茵之所以加入卡莫美团可能与她的过去有关，而帕茵过去的故事也将是《FFX-2》中非常重要的情节。帕茵不善交际，即使是面对自己的同伴也是不苟言笑，不过在危急关头，身为战士的帕茵一定是冲在最前面的人。

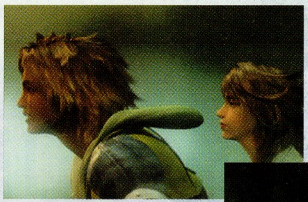






野村哲也的设定画

## 迪达出现?!



动画中尤娜面临着巨大的危险，这时迪达突然出现，并带领尤娜一同逃出险境。



到目前为止，还没有任何关于迪达的消息出现，究竟他是否会登场呢？从一段官方公布的《FFX-2》的movie中，我们惊奇地发现了迪达和尤娜相会的情景，如果这一段不是尤娜的幻想的话，那么可以肯定迪达一定会在游戏中出现。

# 全新的转职系统"DRESS UP"









本次的转职系统称为"DRESS UP"，是通过改换服装而达到转职的目的，有点像《换装迷宫》的设定。尤娜、琉库和帕茵初期的职业分别是枪手、小偷和战士，在战斗中玩家可以自由改变她们的职业。从目前公布的画面来看，在战斗中按L1键就可以发动"DRESS UP"系统，除了上述的三种职业外，还将有其他职业登场。在游戏中玩家需要收集"DRESSPHERE"才可以转换成对应的职业，而此系统也将取代在《FFX》中出现的"SPHERE盘"成为人物成长的主要系统。




### 枪手

使用手枪战斗的职业，也是尤娜的初期职业。可以远距离攻击敌人，特技是快速连续发射的"GUNPLAY"。

### 战士

使用长剑战斗的职业，帕茵的初期职业。攻击力和防御力都相当优秀，可以担当战斗中的先锋角色，特技是使敌人弱体化的"PowerBreak"。

### 盗贼

唯一可以使用"盗窃"技能的职业，琉库的初期职业。攻击力和魔法力较低，但是速度是所有职业中最高的。









# 新約 聖剣伝説



**新约·圣剑传说**

- SQUARE
- ARPG
- 春季发售预定 ■价格未定

GBA

游戏人数 1　专用游戏卡带 对应

http://www.playonline.com

SQUARE在和任天堂重新联手后推出了一系列的大举措，这不由得让我们这些翘首以盼的玩家们拍手称赞。现在看来，SQUARE的重点放在了GBA上，预备推出的也是一些成功游戏的移植版及复刻版。继《最终幻想战略版》之后，SQUARE又将自己的《圣剑传说》移植到了GBA。《圣剑传说》系列的大名相信亦不需由笔者做太多的介绍，每一位从FC、SFC时代走过来的玩家都应该还牢记着"圣剑"系列独特的魅力和乐趣。好了，废话不多说，下面就让我们进入GBA的"圣剑世界"。

这一次的游戏名字现定为《新约·圣剑传说》，是以1991年发售的GB版《圣剑传说》的故事背景为基础重新制作的。相比较前作来说，本作不但在画面上大幅度强化，而且在操作系统、故事情节方面都有了相当大的进步，




而且在游戏开始的时候还可以选择主人公的性别。相对于一些GBA上简单的复刻游戏来说，这次的《新约·圣剑传说》更像是一部经过全新制作的新游戏，虽然目前游戏开发的进度仅为40%，但是从公布的资料和图片依然可以感觉到《新约·圣剑传说》浪漫世界独特的魅力。

从公布的一些画面我们可以看出，以前单调的黑白点阵画面已经进化成了相当清晰亮丽的画面，GBA强大的机能将"圣剑"系列一贯的清新色彩描绘的淋漓尽致。一些看起来相当熟悉的NPC和怪物的出现，将会使一些老玩家感慨万分。而且我们可以看到，在PS版《圣剑传说·玛娜传奇》中出现的高人气NPC仙人掌君也将会在《新约》中出现，但是出现的地点和具体的条件现在还不是很明确，也许会是在某个附加系统中才能找到它吧。

## STORY

在圣剑传说的世界中，玛娜是万物的生命之源，是由沉睡中的创世之神玛娜女神幻化而成的树木产生的。贪婪的人类为了得到玛娜强大的力量，不断发起了残酷的斗争，使整个大陆陷入了无休止的争乱。在这个动乱的年代里，有两个少年，从12岁起就被"噩梦"不断的追逐。他们为了自己背负的使命，为了将整个大陆从混乱中拯救出来，开始奉献了自己的青春。《新约·圣剑传说》的故事拉开了盛大的帷幕……

本作依然延续了"圣剑传说"系列的巨大BOSS战的特点，由于充分发挥了GBA的机能，这次《新约》中所表现出来的战斗场景更加的有魄力。我们可以看到的一张BOSS战的画面，是男主角在阴暗恐怖的密林中与巨大的食人花展开了殊死的战斗。场景描绘得相当细致，色彩搭配也是相当的瑰丽，人物动作也显得十分流畅。看来，我们没有理由不期待这一款"圣剑传说"的最新作《新约·圣剑传说》。





主人公·女——茜罗茵

是被邪教教徒迫害的玛娜一族的少女。为了探索大陆的秘密和玛娜的剑士一起踏上充满冒险的旅程。



主人公·男——希洛

17岁，充满了正义感的青年，身份是古兰斯公国的剑士。性格坚毅，为了消灭破坏正义与和平的怪物可以不惜自己的生命。





**P.N.03**
■CAPCOM
■ACT
■3月27日■6800日元
NGC
游戏人数 1　DVD
http://www.capcom.co.jp

三上真司领衔的CAPCOM第四开发部将在NGC上掀起一股动作游戏狂潮！日前，CAPCOM一口气公布了包括《生化危机4》在内的五款NGC游戏，《P.N.03》即是其中之一。下面让我们来看看这款以近未来为舞台，以女性为主角的新感觉ACT游戏。

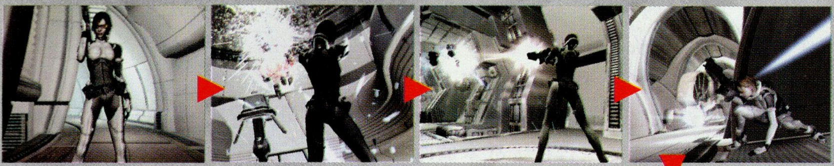
# P.N.03
## PRODUCT NUMBER

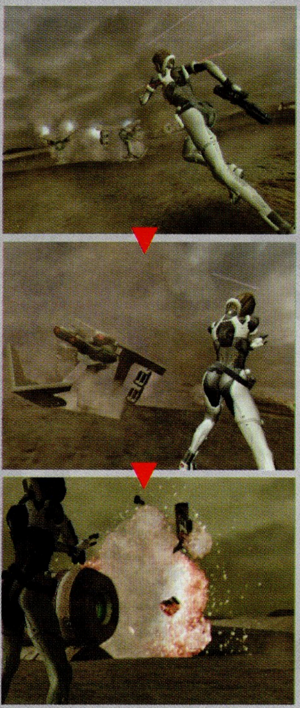
CAPCOM第四开发本部。代表作品有《生化危机》、《鬼哭》、《恐龙危机》。

CAPCOM第四开发本部部长，三上真司。1965年出生，1990年加入CAPCOM。在制作了3款迪斯尼游戏之后接任《生化危机》的开发工作。之后担任《生化危机》系列的制作人。

P.N.03，由三上真司担任导演，以NGC为开发平台制作的以未来为背景的动作游戏。

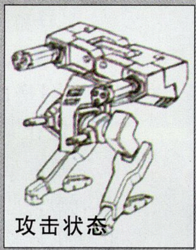
三上真司："这个游戏的开发宗旨就是要把战场上的紧张感和歼灭敌人的爽快感同时实现，除此之外，亦希望能够在游戏中加入一些真正先进的战斗要素。"

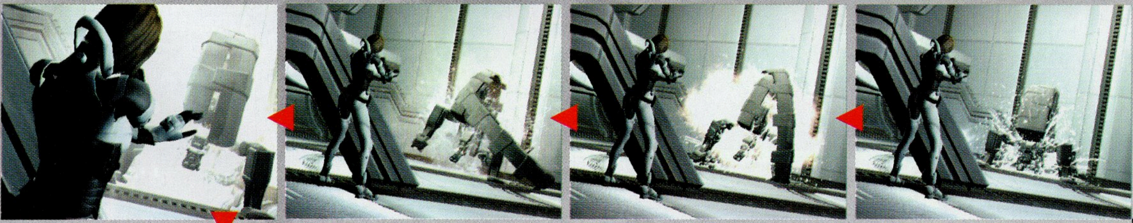






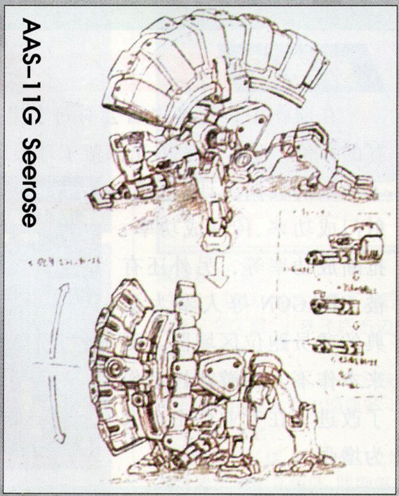


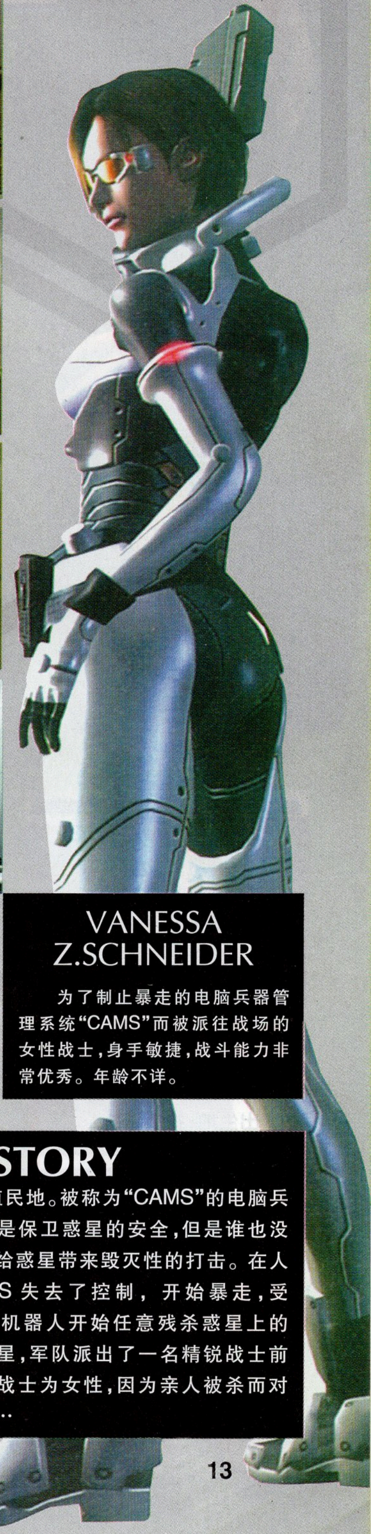



战斗开始

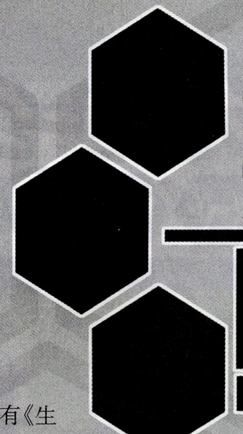






AAS-11G Seerose

本作充分发挥了NGC强大的机能，画面细腻，光影效果十分出色。女主角VANESSA使用激光枪作为武器，可完成翻滚，跳跃等多种复杂的动作。游戏中的敌人为CAMS控制的各种机械兵器，形式番号为"AAS"。目前共公布了3种机械兵器，包括两足行动的AAS-02 Pilz，AAS-02 Pilz-M，以及四足可变形大型攻击机器AAS -11G Seerose。



### VANESSA Z.SCHNEIDER

为了制止暴走的电脑兵器管理系统"CAMS"而被派往战场的女性战士，身手敏捷，战斗能力非常优秀。年龄不详。

### STORY

近未来，惑星殖民地。被称为"CAMS"的电脑兵器管理系统的作用是保卫惑星的安全，但是谁也没有想到该系统即将给惑星带来毁灭性的打击。在人为的破坏下，CAMS失去了控制，开始暴走，受CAMS控制的武装机器人开始任意残杀惑星上的人类。为了拯救惑星，军队派出了一名精锐战士前往惑星。据称那名战士为女性，因为亲人被杀而对机器人恨之入骨……

# J联盟 J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!3



**J 联盟创造球会 3**
■SEGA
■SLG
■3 月 20 日■6800 日元
PS2
游戏人数 1 PS2专用记忆卡 对应 DVD ROM
http://sega.jp/ps2/sktk3/

# 创造球会3

备受瞩目的《J 联盟创造球会 3》终于确定了发售日期，时间为 3 月 20 日，机种仍然是 PS2，各位球会迷们从现在就开始存钱吧！值得一提的是电脑游戏中最受欢迎的足球经营类游戏《冠军足球经理 4》也将发售日定在了 3 月份，这两款同为重量级的作品是否也有一点互相较量的意思呢？

本次的创造球会 3 没有限定版推出，不过却有一个预约特典比较值得关注。凡是 1 月 1 日以后在游戏店预定这款游戏的玩家都将有机会获得该预约特典，除了游戏本身之外，还附赠一本《战略笔记》，里面详细记录了有关选手育成和俱乐部经营方面的情报，也就是说是一本官方的攻略本，当然非常超值了！

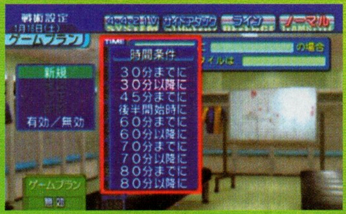
## 新系统 NEWSYSTEM

### "GAME PLAN"战术设定系统登场

在以前的创造球会作品中，玩家要想对比赛进行细致的指挥就必须选择观看比赛，除了在比赛过程中下达"攻击"或者"防守"的指示之外，就是随时中断比赛来对球队的战术进行调整，或者更换球员。这样的临场指挥在游戏初期球队实力不强的时候是非常重要的，但是每场比赛都必须观看未免会浪费很多的时间，如何在控制与时间中寻求一个平衡点是一件亟待解决的问题。因此，在创造球会 3 中引入了这样一项新系统"GAME PLAN"，它可以在你不观看比赛的情况下也能很好地为球队的战术打法作出安排，比如制定"80 分钟以后，落后 1 球的情况下，球队采用 4-3-3 阵容全员攻击，替换一个中场防守型球员为前锋"这样细致的战术。GAME PLAN 的制定具体分为四个步骤：

**❶ 时间段设定**

系统总共提供了 10 个时间段，包括"30 分钟以内"、"下半场开始"、"80 分钟以后"等。玩家可以自由选择执行特定战术的时间段，比如开场即猛攻，或者开场防守，下半场再进攻等等。



**❷ 比分差设定**

这里用来设定比分的条件，包括有"平分"、"领先 1 球"、"落后 1 球"等多种条件，这些条件也是发动战术的前提条件之一。

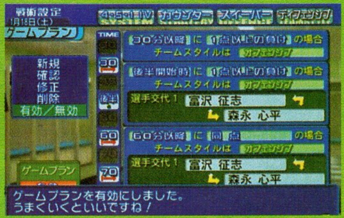


**❸ 球队战术打法变更**

在设定好上述两个条件之后，就可以在这里具体制定球队相关的打法。游戏中总共可以保留三套预定的战术，分别为防守型、攻击型和通常型，这些战术安排当然是由玩家自己决定的。

**❹ 替换球员设定**

指定让某位队员替换上场，该设定通常是配合执行相关战术而出现的，此时一个奇兵往往能够起到扭转乾坤的效果。



**秘书登场**

生日：10 月 18 日
出生地：神奈川
血型：A
喜欢的物品：沐浴露
讨厌的物品：恐怖电影
趣味：室内足球

**真锅 纯**

## 新要素 选手详细数据统计

在前作中，比赛之后会对每个上场选手给出分数作为本场比赛的评价。在本作中不光保留了球员评价，而且还对每个队员给出了详细的数据统计，包括：射门成功率、传球成功率、抢断成功率等，另外还有被 DRAGON 等人奉为经典的球员跑位区域图。看来本作不光在游戏性上作了改进，在专业性上也大为增强。



# 召唤士的血统 世界传说

テイルズオブザワールド ~サモナーズリネージ~

世界传说~召唤士的血统
■NAMCO
■SRPG
■3月7日■4800日元
游戏人数 1　专用游戏卡带 对应
GBA
http://www.namco.co.jp

随着《世界传说~换装迷宫》在GBA上的热卖,NAMCO也尝到了掌机市场的甜头,这不,又风风火火地公布了《世界传说》系列的最新作《召唤士的血统》。不过稍微令人感到意外的是,这次的作品不是像前作一样的RPG,而是改为了SRPG。




## 充满乐趣的组队战斗

游戏采用斜45度视角,从目前公布的画面来看战斗地图并没有高低差的设定,在游戏中玩家可以在四个视角间随意切换。作为召唤士,主人公弗蕾因可以召唤怪物参加战斗。召唤出来的怪物可以组成最多3人的小队,小队也是战斗地图上最基本的单位。每个小队可以设定小队长,小队长将决定小队的移动力。当我方小队和敌人接触之后即切换为战斗画面,如果双方都是3人的满员编制,则战斗就将以3对3的形式展开。要注意的是,小队长会受到敌人的集中攻击,因此应尽量让实力最强的角色担任小队长。在地图上存在有处点,将人类单位移动到处点上即可以占领。占领处点后会得到补给,包括用来召唤怪兽用的"玛娜"和一些道具,因此在战斗中一定要优先占领处点。被召唤出来的怪物拥有等级设定,随着战斗的进行将逐渐提高能力,另外将名为"遗品"的道具与怪物合成也能够大幅提高怪物的能力,当怪物成长至一定程度之后还可以转职为更高级的怪物。





## STORY

阿塞利亚历4765年(《传说》系列世界年代历),距离《幻想传说》的故事已经过去了400年……活跃在《幻想传说》中的召唤士克拉斯·F·雷斯塔的后代弗蕾因·雷斯塔是一个对召唤术充满好奇并专心研究的少年。弗蕾因为了收集传说中的召唤戒指而开始了冒险之旅。在冒险途中,弗蕾因为了寻找一只召唤戒指而进入了神秘的遗迹,在遗迹深处的大房间里,他发现了一个像棺材样的机械装置。这个装置实际上是生命维持机器。当弗蕾因走近装置后,房间内的所有机械突然全部运转起来,从"棺材"中飞出一个长着翅膀的妖精。这只名叫玛卡隆的妖精自作主张地决定跟随弗蕾因一起冒险。虽然对除了召唤戒指之外的其他事物都缺乏兴趣的弗蕾因并不十分乐意,但最后还是决定和玛卡隆一同冒险。



### 玛卡隆
Macaron

年龄:? 性别:女 职业:超古代文明人工生命体

身高大约20厘米,拥有和人类相同的容貌,是超古代文明的遗产。在背后长着美丽的翅膀,可以在空中自由飞行。玛卡隆能够理解人类的语言,并且对超古代文明也十分了解。自从在遗迹中被弗蕾因发现之后,就决定跟随弗蕾因一同冒险。

年龄:15岁 性别:男 职业:召唤士

克拉斯家的子孙。魔术学园的学生,为了完成毕业论文而选择了研究自己的祖先克拉斯研究过的召唤术。在完成毕业论文的过程中,弗蕾因深深爱上了召唤术,并且为了收集召唤之戒而展开了冒险。在冒险过程中,弗蕾因靠变卖在遗迹中获得的财宝来维持生计。

### 弗蕾因·雷斯塔
Fulein Lester



# 鬼武者 Onimusha Tactics




在PS2上创下无数佳绩的《鬼武者》系列也要登上GBA的舞台了！听到这个消息大家肯定会感到一些意外吧。以动作为主的“鬼武者”在掌机上应如何体现呢？CAPCOM就给了大家一个既出乎所有人意料之外又让大家感到满意的答案——在GBA上的鬼武者，将会是一款SRPG的战棋游戏。

**鬼武者战略版**
■CAPCOM
■SRPG
■春季发售预定■价格未定
GBA
游戏人数 1　专用游戏卡带 对应
http://www.capcom.co.jp

## STORY

在深深的地下世界，生活着恐怖的怪物——幻魔。幻魔们不满足于地下的生活，总是妄图支配地上的世界，让生活在地上世界的人们成为他们的食物。幻魔世界的最高统帅，就是幻魔王织田信长。信长为了建立自己在地上的幻魔帝国，发动了对全日本的疯狂的攻势。在这个时候，一个身影在山中的小道上焦急的奔跑着，他就是继承了鬼之血的年轻鬼武者——王仁丸（看过漫画《孔雀王》的朋友们应该对这个名字再熟悉不过了吧）。王仁丸为了追求剑道的极至，全身心地投入到了修炼当中，而他的师傅，则是赫赫有名的伊贺头领百地三太夫。这一天，他收到了师傅紧急召唤他回来的信，正焦急地跑在回伊贺的路上，突然，在他的面前出现了幻魔的影子。原来，在信长率领下的幻魔军团已经开始了对伊贺的攻击。王仁丸刻不容缓，即刻投入到了对幻魔的战斗中。

## 1 使用幻魔石制作道具

既然挂着鬼武者的标题，就和整个系列有着千丝万缕的关系，就算变成了战棋游戏也是一样。本作中的武器防具是利用幻魔石合成而得到的。通过不同的幻魔石不同的组合，就可以得到威力提升的武器和防具。而幻魔石的获得，是和前几作鬼武者类似——都是通过打倒幻魔而得到的。







## 2 编成队伍，王仁丸出阵

在武器和防具制作完成之后，就可以由王仁丸来进行队伍的编成，决定和你一起出战的伙伴。编好队伍后，还需要根据他们的特点装备上武器和防具。和鬼武者以往的系列一样，武器和防具都是可以利用战斗中吸到的“魂”来进行强化，在强化到一定程度，武器便会升级，威力得到相当的提升。







## 3 使用特技获得胜利

在队伍编成之后便进入到战斗画面，由于是战棋游戏，队伍的编队和战略都显得非常重要。战斗和一般的战棋游戏一样采取回合制，一个回合内我方全部行动之后敌方再开始行动，然后是下一个回合。我方行动时可以选择移动、攻击、特技、道具及待机等指令，每个角色都有属于自己的强力特技，通过消耗“SKILL POINT”来发动。如何合理利用特技来打倒敌人是取得胜利的关键。






# 机动战士高达
# 基恩独立战争记
# 基伦的野望
# 攻略指令书

按照惯例，在每一部《基伦的野望》作品推出之后，BANDAI 都会再推出一个资料集《攻略指令书》，PS2 版《基伦的野望~基恩独立战争记》发售 8 个月后，BANDAI 如期公布了这次《攻略指令书》的相关资料。本张资料集所面对的对象是《基伦的野望》系列的 FANS 和铁杆高达迷，如果你正好是其中之一那么就不要错过。

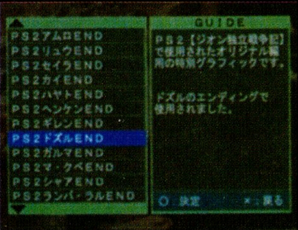
## 1 原创剧情和 SPECIAL DATA

本次的《攻略指令书》中依然收录了大量的原创剧情模式和 SPECIAL DATA（特殊记录），使用这些资料开始游戏的话会体会到新的乐趣。

在原作中收录有以“一年战争”为背景的原创模式，通过获得“if point”可以自由编成部队参加战斗。在《攻略指令书》中收录了“原创模式 ver.2”，里面包括有六个新的原创剧本，同时保留了“9 名原创角色作成”、“部下军衔变更”、“最多 50 名机师配属”等要素，可以直接开始游戏。

| 原创剧本 | |
|---|---|
| 高达破坏命令 | 以テム·レイ和阿姆罗率领的高达军团为对手 |
| ZEONG 破坏命令 | 以夏亚统率的 ZEONG 军团为对手 |
| 强敌！白色木马 | 以布莱德统率的白色木马队为对手 |
| 灼热的开发首领 | 以基利阿斯率领的开发者军团为对手 |
| 敌 MS 夺取 | 只能使用普通兵器夺取敌方 MS |
| 全兵器开发 | 阵营不明，可生产全部兵器 |

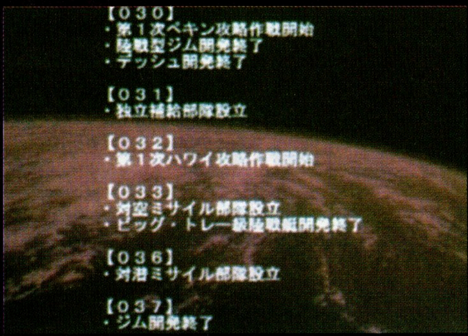
每次的《攻略指令书》中都会收录有不同的 SPECIAL DATA，以这些记录开始游戏会给玩家带来全新的感觉。本次总共收录了 16 个 SPECIAL DATA，其中 10 个为初期玩家准备，6 个为高级玩家准备。六个面向高级玩家的记录分别是基恩方和联邦军的高难度、超难度和激难度 DATA，在激难度下的游戏几乎接近变态，对自己的实力有充分自信的玩家可以试试哦。




## 2 《基伦的野望》特典集




《攻略指令书》中收录了原作中的全部声音资料和图片资料，所有角色的配音都可以直接回放，原作中出现的特写图像也可直接观看。另外还收录有高达年代表及高达拼图等迷你游戏。




## 3 90 分种的 SPECIAL 映像集

本次的《攻略指令书》依然采用了和原作相同的 DVD 媒体，因此得以收录所有《基伦的野望》系列游戏中的所有 movie，并且全部 movie 都达到 DVD 画质，这些反映一年战争中不为人知的假想历史的 movie 绝对是高达迷珍藏的精品。

| 收录作品 |
|---|
| SS《基伦的野望》约 25 分钟 |
| PS《基伦的野望~基恩的系谱》约 15 分钟 |
| PS2《基伦的野望~基恩独立战争记》约 45 分钟 |
| GUNDAM GAME LINEUP 约 20 分钟 |

**基伦的野望~攻略指令书**

■BANDAI
■SLG
■2 月 20 日■3800 日元
PS2
游戏人数 1　PS2专用记忆卡 对应　DVD ROM
http://www.gundam.channel.or.jp



# 最终幻想战略版 FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE

ファイナルファンタジータクティクス アドバンス



今年的2月14日，对所有游戏玩家来说将是一个非常特殊的日子。任天堂的新款折叠内置光源"GBA SP"定于2月14日发售，而SQUARE的这款战略RPG大作也同样在情人节上市。目前SQUARE已经宣布将会推出FFTA的限定版，但是限定版具体的内容还不清楚。按照常理来推断，这款限定版将很有可能是新型GBA的同捆版。如果真的是这样的话，相信GBA的销量还会更上一层楼。




不知道大家对于《最终幻想战略版ADVANCE》的宣传画还有没有印象，在宣传画中一共有四个少年，除了之前介绍的三名主人公之外，还有一名少年的身份未明。现在终于清楚这名少年的来历了，原来他就是男主角马修的弟弟多内德。多内德从小体弱多病，并且腿部有残疾，不能自由行走，只能坐在轮椅上生活。多内德十分向往外面的世界，希望能够自由自在的玩耍。虽然哥哥马修尽心尽力地照顾着弟弟，但是多内德仍然对自己的身体很不满。多内德的性格和马修不同，十分争强好胜，他来到异世界依瓦利斯的目的就是为了获得健康的身体。





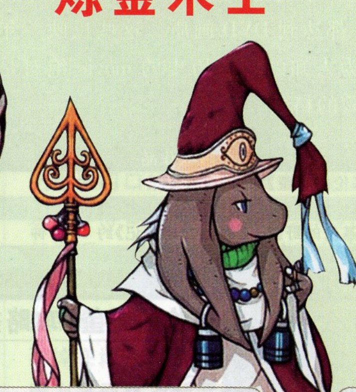


## 角斗士



角斗士是班卡族比较得意的职业之一。它可以使用魔法剑进行攻击，在加上班卡族特有的强力物理攻击力，使得该角色在战斗中将发挥巨大的作用，可以给予敌人属性伤害。

## 炼金术士



恩莫族所特有的职业。擅长使用可以造成敌人异常状态的攻击和无属性伤害攻击。炼金术士在不装备"Action Ability"的条件下也能够在战场上使用道具。

## 机关士

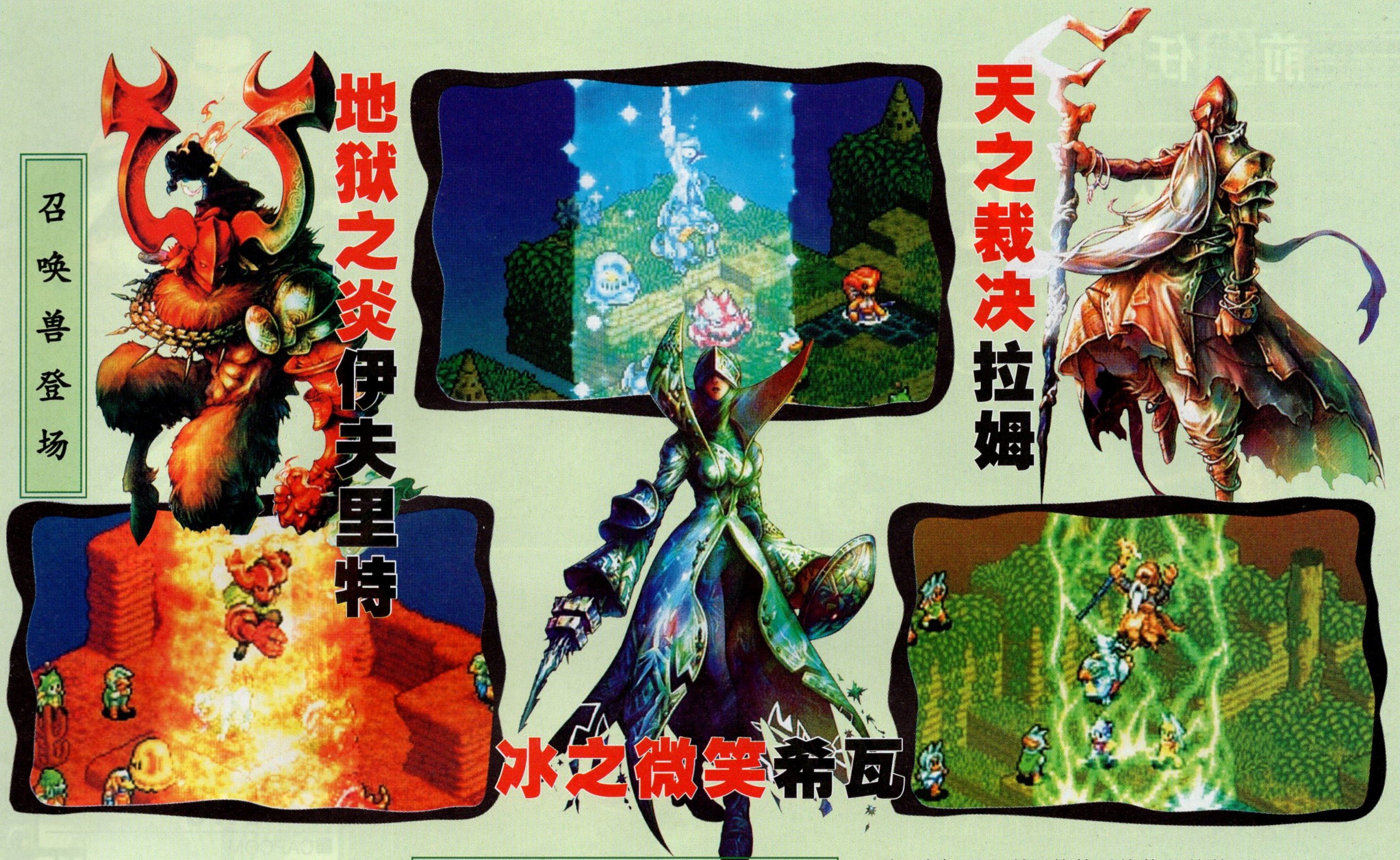


比较喜欢恶作剧的莫古利族可转职为机关士。和其它职业不同机关士的能力更多的时候要看运气，包括作用范围、攻击目标都是每回合随机决定的，比较类似于赌博。

## 召唤士



在本作中薇艾拉族也可以转职为召唤士，相比其它种族的召唤士它可以在更广的范围内召唤魔兽进行战斗，更可以使用威力强大的FF系列专属召唤兽作强力攻击。




**最终幻想战略版 ADVANCE**
■SQUARE
■SRPG
■2月14日■5800日元
GBA
游戏人数 1
专用游戏卡带对应
http://www.fft-a.com

## Ability System 特技系统

本作中各种角色职业的特技是通过装备相应的道具来获得的，这个系统就是“Ability System”。该系统和《FF9》中的技能系统大致相同，熟悉FF系列的玩家应该能很快上手。在游戏中，角色装备相应的武器或道具就能获得对应的能力，比如黑魔道士装备“ロッド




（魔法杖）”之后即可使用火系、雷电系和暴风雪魔法，在战斗中使用这些魔法攻击敌人就会获得相应的技能经验值，当经验值达到“MASTER”之后，角色就掌握了这项能力，即使把装备去掉，也依然可以使用该特技。

## JobchangeSystem 转职系统

在本作中，由于各职业所装备的武器和防具不同，导致依靠武器和防具所修得的特技也不同。但是，因为上述的特技系统的存在，我们可以利用特技系统修得特技，然后再转职为其他职业，修得新的特技，这样便可以培养出一个全能的角色来。



以弓箭手为例，在编成画面中可将其转职为白魔道士，转职后角色的能力值会产生变化。



转职为白魔道士之后，可以装备专用的回复系魔杖，并可以使用回复魔法“ケアル”。



积攒足够的“Ability Point”之后，使ケアル达到MASTER，这样就修得了这项能力。



在编成画面中将白魔道士转职为召唤士，继续修得新的特技“伊夫里特”。



## 白魔道士

可以转职为多种职业的人类也可以担当白魔道士的角色，有了白魔道士这种职业的支持，人类就可以获得白魔道士所特有的职业技能，使得人类角色的能力更加平均。

# 恐龙危机 3
# DINO CRISIS® 3





恐龙危机也要出三代了。

笔者看到这个消息的时候一点也不意外，想当初三上意图用自己的软件为三大主机划分势力的时候，为 x-box 留下的就是恐龙危机系列。所以生化要出 4，鬼哭要出 2，恐龙危机也不能落在后面，出了个三代。

2003 年，是个续作的年代。

不知道是不是为了迎合欧美玩家的口味，这一次的恐龙危机和以前的两作相比较起来简直是天差地别。这里面所说的不仅仅是由于硬件功能的提升所体现出来的画质部分的提升，更重要的是恐龙危机以往的一些要素，可以说是恐龙危机系列相对于生化、鬼武者、鬼哭这些动作 AVG 游戏系列而言独特的地方已经改变得所剩无几了。所以说这一款的恐龙危机更像是一款新的作品，只是还挂上了《恐龙危机》的招牌而已。没有了时空转换引起的种种悬念，没有了千丝万缕的感情纠葛，恐龙危机 3，还是恐龙危机么？当然，这种改变对某些玩家而言说不上是好，游戏么，玩的爽快就可以了。

**恐龙危机 3**

■CAPCOM
■ACT
■春季发售预定■价格未定
XB
游戏人数 1 DVD ROM
http://www.capcom.co.jp



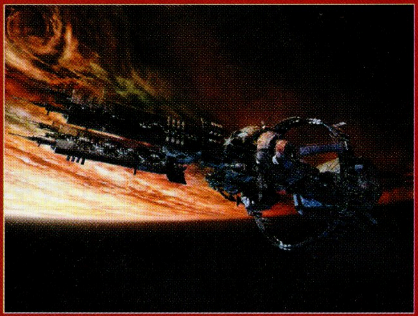
## 帕特里克

年龄：25 岁
性别：男
身高：183cm
体重：72kg

玩家所扮演的就是游戏的男主人公，名字叫作帕特里克（纽约尼克斯的大猩猩？），25 岁，当初是为了亲手建立一个没有犯罪也没有战争的和平世界而加入了 S.O.A.R 部队。作为特殊部队的一员，他的反应神经相当的敏捷，视线可以轻易捕捉到高速移动中的物体。他背后装备着最新型的火箭推进器，这是他在“高速白兵战”中战功卓著的标志。

## STORY

**本作的故事发生在西元 2548 年（好遥远啊），舞台换成了在宇宙中飘浮的巨大宇宙移民船。以往 300 年间，从未和地球失去联系的宇宙移民船欧兹玛泰雅斯突然失去了踪影。忧心忡忡的政府于是派遣特殊部队 S.O.A.R 前往宇宙调查事故原因，当 S.O.A.R 部队的探查艇在浩瀚的宇宙中终于发现了欧兹玛泰雅斯时，他们决定进入移民船中进一步调查真相。然而当他们刚刚进入移民船时，才发现有未知的危险已经将他们团团包围——一些本来早已灭绝的巨大猛兽——恐龙，向他们发起了攻击。这些恐龙看起来像经过了高度的进化，对比以往的恐龙变得更加凶猛残忍，也更加的智能化。面临着这个突发状况，为了解开这恐龙之谜，S.O.A.R 的队员在庞大的移民船内展开了危机重重的搜索和调查……**



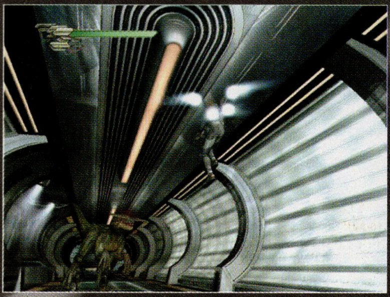
**这次的恐龙危机在推出之前，就提出了“空间感”、“金属感”、“速度感”以及“恐怖感”四大特色，就让笔者来一一为玩家介绍。**

由《生化危机》开始，分割独立出来的动作AVG游戏发展至今，已经进化了许多。鬼武者系列、鬼哭系列，包括生化危机系列，都在向不同的方向发展，有着属于本系列鲜明的特色。恐龙危机到了第三代，倒已经成了一款动作射击游戏。从一代的“躲避、生存”到二代的“连击、爽快”再到三代的“火箭推进”，恐龙危机到底有没有“火箭推进”呢？光从画面上来说，X-BOX的强大机能所表现出来的确实要比PS上的马赛克好太多了，金属的质感，柔和的人物造型，恐龙细腻的动作，的确可以让人啧啧称叹。但是，一个优秀的游戏，单靠这些就完全够了么？虽然现在在游戏没有推出的情况之下就做出如此的论断未免有些武断，但是从二代留下的千丝万缕的疑团就这样被噶然而止总是感觉相当不爽，DYLAN和PORA能从那场爆炸中死里逃生吗？REGINA能否安全回到了原来的世界，要履行自己的诺言呢？在我们苦苦等待了这么长时间希望新的一代恐龙危机能给我们一个解答的时候，CAPCOM竟然一杆子把故事支到了几百年之后，真的是#@%#%!$@*!不管怎么说，一头红发的REGINA要比看起来愣头愣脑的帕特里克强多了……

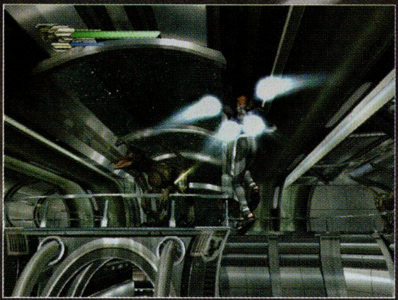
## 空间感



由于这次的舞台换成了在宇宙中飘浮的庞大移民船上，而这艘宇宙移民船相当的庞大，全长竟有10公里，所以空间感给玩家的感觉相当强烈。在这个广大的却又是相对封闭的机械空间中进行探索冒险，这和以往的感觉是相当不同的。出乎我们意料的是，在CAPCOM公布的资料里，表明这个宇宙船还能够进行四个阶段的变形，这就使得一些探索过的地方依然存在着不可预料的变数，使得游戏的内容更加的多样化，也使得空间感这个主题体现得更加明显。



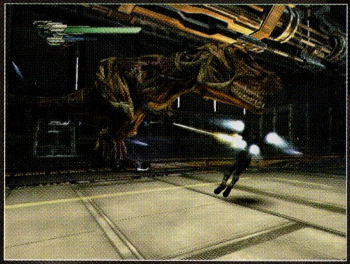
## 金属感



由于游戏是在未来的舞台内进行，所以这次CAPCOM极力用金属的质感来体现未来科技的感觉。从一些图片我们可以看出来，从地板的倒影、金属的光泽、圆弧的造型、闪烁的雷射光等等，《恐龙危机3》营造出了完全不同同于前两代的视觉感受。相比较前两代而言，以往在莽莽丛林中的“侏罗纪公园”变成了在金属牢狱中追逐的“异形”，而游戏的重头戏——恐龙也和以往表现的大不一样，怪异的肌肉和造型更像是来自未来的“终结者”的伙伴。不知道这种变化会不会让喜欢一、二代的玩家感到突兀。



## 速度感



前文已经介绍过，主角帕特里克装备了新型的火箭推进装置，依靠这个，帕特里克可以做出快速移动、飞行等在前两代中不可能做出的动作。除了这些，在和恐龙对战的时候，如果玩家的操作灵活，帕特里克还能做出敏捷的360度高速移动，以各种角度攻击恐龙，使得游戏更富战略性。从二代开始，恐龙危机就从开始的“躲避”进化到了“攻击”的爽快感，这次又加上了飞行攻击，看来CAPCOM真的是要“一爽到底”了。



## 恐怖感



在广大但又密闭的空间中，玩家将与各种恐怖的异形恐龙、机关陷阱展开周旋，另外发挥XBOX硬件机能所描绘的游戏画面，巨大的异形恐龙看起来恐怖恶心，张着血盆大口向主角直冲而来也会让游戏更恐怖更紧张。







一段时间前，关于战无不胜的罗马军团和同时代的汉朝军队，究竟孰强孰弱的争论曾充斥着军事网站的论坛，其中不乏引经据典的评论文章。后人这种跨越时间和空间的争论，自然得不到最终的共识，但有两点是不可否认的。其一，我国的影视作品严重地误导了大众，中国古代战争远不是他们描述的那样低幼！而是恰恰相反。其二，在一定的条件下，将领的能力是战争胜利的关键所在！

“三国志战记”系列的广告语就是“一骑当千”！其实这里并不单单指武将卓越的战斗能力，主要还是形容在瞬息万变的战场中，领军武将的综合能力。不是有句话“运筹帷幄之中，决胜千里之外”吗。本系列就是让玩家在游戏中找到那种感觉。

对于前作来说，很多优秀的设定得到了保留并强化。在战法连锁方面，前作最大战法连锁有“十连锁”，但本作中目前得知已经有“五十连锁”！而且前作中，一个部队在一回合内，只能发动一次连锁战法，但本作中，一支部队一回合可以发动复数连锁战法！



前作中，战场上虽然可以构成连锁攻击，但是三国中的人物关系没有体现在战场上。所以，本作追加了“友义战法”的新系统。根据武将间的关系，可以发动与一般连锁战法不同的连锁战斗方式。例如战场中，刘备、关羽和张飞，三支部队临近，其中一支发动攻击，而其它两支又在适当位置，则会发动“友义战法”。（说不定会叫什么‘桃园突击’也说不定。）

战场上，纯武将和文官系武将的特技有很大区别，这一特点也体现在前作中。本作里据说增加了“战法训练所”的设定，武将以在战场上作战并积累下来的“技巧值”为单位，在这里来换取特技！如此来看，本作中武将的育成有了很大自由度！

前作中，曹操、刘备和孙策构成了三个主线故事。本作虽然也是有这三个剧本，但也增加了新的人物剧本——手持方天画戟、跨下赤兔胭脂兽的温候吕布！这可是很有难度的一个剧本，如果不想让白门楼一幕重现，那就要看你的水平了。

另外，本作与前作还有一点很大的区别，就是女性角色的数量上升了！目前可以看到的是，“真·三国无双 2”造型的孙尚香，当然有吕布在，貂蝉也是必不可少的女性大人气角色了。这样一来，我们就可以在过场动画中看到那些 MM 了。




**三国志战记**

■光荣
■SLG■6800 日元
■春季发售预定
PS2
游戏人数 1～2 PS2专用记忆卡 对应 DVD ROM
http://www.gamecity.ne.jp/

# 三國志戦記2
SANGOKUSHI SENKI


FF12を創る。




◆SS 主机全新+原装 3D 手柄+摇杆+10 张软件=400 元(主机三月包换,一年保修)

关注网站您将得到意外的收获

# 长沙火星

**www.mars-game.com**

## 邮购、批发、零售、维修

本店网站(www.mars-game.com)己开通,欢迎客户查询,购物。为感谢广大客户的支持,在新春来临之际,本店一律以批发价邮购,让利于客户,因篇幅太小,不能一一刊登,您可查询网上行情。另有众多 16 位卡、8 位卡,价格 10-40 元,GBA、GBC 彩色攻略,12-20 元/本,PS 小本攻略 2 元/本,PS、PS II 全彩攻略 15-20 元/本,节目单(包括配件)免费函取(自备信封邮票),PS、DC、SS 碟片 10 张以上 3 元以下 5 元,DC、SS、PS 黑碟,每张 10 元,10 张以上 8 元;PSII 5 张以上 7 元,以下 10 元,XBOX 碟 20 元。欢迎邮购。(新到 SS 收藏碟,附全彩封面,每张 5 元,所有品种齐全)

**重点推荐** 1.PS2 直读任何型号都可以安装并附送高清晰改机图,附送改机线每套 200 元;2.XBOX 微软直读不须任何跳线,直接代换,安装最简单,每片 100 元(任何机型通用),英国直读需改 23 条线每套 60 元。PS2 全中文金手指己到货(任何机型通用)100 元/套,可做 AR2 引导,并可在任何 PS2 主机上玩 D9 的游戏;3.PS2 全区播放 DVD 影碟引导碟 40 元;4.超任原装动感手柄 20;3DO 原手柄 20;5.PS2 台湾精装碟 25 元/张;6.NGC 生化危机 0 原版(附送记忆卡)430 元,萨尔达传说普通/特典 420/530,数量有限。7.新到 ss 收藏碟,带全彩封面品种与原来节目单相同。价格每张 5 元;8.奥林巴斯 62 寸真彩立体投影眼镜,可接任何游戏主机,每幅 30000 元其它型号电询;9.游戏音乐 CD,卡通 VCD 品种繁多,CD 每张 10 元,VCD 每张 3 元,节目单可上网查询及来信免费函取;**10.PS2 中文金手指己到货(任何机型通用,必须主机改了直读才可使用,并且不管在任何主机上,及任何改机芯片用此金手指卡,都可运行 D9 的游戏碟及修改密码)每套 80 元**;11.生化危机 3 故事漫画大全 20 元。

## PS2 原版区

| | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 新宿 24 小时(带摄像头) | 300 | 格兰蒂亚 | 120 | 感染扩大 | 450 | 零 | 250 | 湾岸赛车 | 120 | 卡通王国 | 120 | 鬼武者 2 | 300 |
| | | 无尽沙加 | 430 | VR 战士 4 | 100 | 郑问三国志 | 100 | 魂斗罗 | 350 | 心跳回忆 3 | 300 | 雷格亚传说 | 200 | | |
| 王国之心混合版 | 450 | 合金装备.实体 | 390 | 猛将传 | 300 | 三国战记 | 360 | 实况足球俱乐部 | 100 | 太十国际版 | 290 | 生与死 | 280 | | |
| 高达 G 世纪 NEO | 450 | 足球 6 终极篇 | 150 | 王国传说 | 360 | NBA2002 | 120 | 异道传说 | 350 | 网球 2K2 | 150 | 恐龙危机 3 | 200 | | |

**PS2 二手原版碟(限量):**合金装备 180 元/双星 100 元/鬼泣美版 240 元/鬼屋者 1 美版 200 元/铁拳 4 200 元/绝命都市 90 元/实况足球 5 100 元/美版保镖 200 元/ 恐龙危机 3 100 元
**PS 原版碟:**天草降临 50 元/96 格斗王 50 元/饿狼传说 50 元
**XBOX 全新原版:** 街头喷射小子 200 元/李小龙 200 元/世界大都会赛车 150 元/战斗房车 180 元/街头喷射小子体验版 15 元/枪击女王(体验版)15 元

| | |
|---|---|
| GBA 超薄可调灯(自动感应)/夜光屏/电视转换器 | 35/180/350 |
| GBA 仿原装厚镜面/保护膜/保护套/机壳 | 8/5/7/40 |
| GBA 车充/冷光管/二头/四头对战线 | 20/10/8/10 |
| GBA 挂包/腰包/手提包/硬包/旅行包 | 8/9/8/14/25 |
| GBA 高效套充 200 毫安/600 毫安/1200 毫安 | 15/20/28 |
| GBA 中文金手指/收音机/扩音器/吊带绳 | 126/20/30/5 |
| GBA 白光灯/伸缩灯/蛇头灯/鹰灯/可调灯 | 10/15/18/25/15 |
| GBA 卡盒/放大镜/摇杆/卡记忆电池/耳机 | 2/10/12/5/10 |
| GBA/GBC/GB/GB(厚) 导电胶 | 20 |
| PS2 全新原装手柄/组装手柄/四分插 | 100/25/46 |
| PS2 全新原装 8M 日版/美版 记忆卡 | 140/120 |
| PS2 原装 5.1 声道光纤线/制转 | 80/25 |
| PS2 原装/组装 S 端子线/原装/组装 分量端子线 | 80/15/15/175 |
| PS2 原装支架/太 10 闪光支架/普通横竖支架 | 40/35/10 |
| PS2 全新原装光头/法拉利手柄/驱动 IC5815,6664 | 380/40/35 |
| PS2 原装/组装 遥控器 | 120/25 |
| PS2 震动退膛大枪/震动手枪/VGA | 95/75/215 |
| PS2 GT Ⅲ 方向盘/力反馈方向盘 | 145/240 |
| PS2 电源 90W/200W 铁盒/250W 铁盒 | 30/45/85 |
| PS2 主板(坏)/发光管/数据线 | 250/40/30 |
| PS2 中文金手指/复位出仓信号线 | 80/ 25 |
| PS2 铝合金手提箱/记忆卡不锈钢盒 | 80/15 |
| PS2 风扇/手柄插槽/原装电源板 | 50/80/150 |
| PS 光头翻新 | 60(效果跟全新光头相当) |
| PS,Psone 翻新光头/全新原装光头(一个月包换) | 150/200 |
| PS, Psone 原装记忆卡 30/25, Psone5.6 液晶屏 | 550 |

| | |
|---|---|
| PS 原装南梦宫光枪/手柄延长线/AV 分插器 | 120/5/17 |
| PS 震动枪/退镗枪/电机线 | 55/80/5 |
| PS 原装鼠标/原装 AV 线/PDA | 35/8/85 |
| PS,Psone 组装/原装普通手柄 | 5/18 |
| PS,Psone 组装/原装震动手柄 | 20/43 |
| PS1M/2M/4M/北通真 8M 记忆卡 | 8/18/30/70 |
| PS 大/小格斗手柄 18/10 Psone 原装/组装电源 | 35/25 |
| PS, Psone 中文金手指卡 | 25/50 |
| PS 光头支架/数据线/延长线 | 30/15/4 |
| PS C4977, C4507 场效应管/原装透镜绕阻一体化 | 20 /40 |
| PS 原装激光管/电容/物镜/光头润滑油 | 15/5/8/7 |
| PS/SS 两用街机大摇杆/双震大摇杆 | 45/60 |
| PS 主电机/小电机/传动齿轮(8 件) | 8/20/14 |
| PS 四分插/制转/S 端子线 | 28/18/10 |
| PS 光头驱动 IC BA5977FP/BA6398FP | 30 |
| PS 保护电阻(无图像,声境,无振动,记忆失灵) | 10 |
| PS 原装手柄插槽/光头托盘 | 60/12 |
| 导电胶 | 1 |
| PS 原装/组装电源板 | 35/25 |
| PS,Psone 无线耳机/直读 IC | 50/25 |
| Psone 充电器/改机/免改机 VCD 卡 | 99/150/185 |
| PS 北通方向盘 Ⅲ 代/手握式方向盘 | 105/65 |
| NGC,XBOX,PS2,PS VGABOX | 245 |
| NGC 原装手柄/记忆卡/AV 线/S 端子线 | 265/115/165/165 |
| NGC 原装分量线/仿原装手柄/显示屏 | 165/45/640 |
| NGC 组装分量线/ S 端子线/ RGB 线/ AV 线 | 12/12/12/12 |
| NGC 4M/8M/16M/32M/64M 记忆卡 | 30/40/50/60/70 |
| XBOX 原装日版手柄/美版手柄/日版遥控器 | 275/100/230 |
| XBOX 原装记忆卡/分量线/S 端子线/美版遥控器 | 265/195/200/250 |
| XBOX 组装手柄/S 端子线/分量线/RGB 线 | 45/15/15/15 |
| XBOX 手柄延长线/ PS 转 XBOX 手柄转换器/300W 火牛 | 20/15/45 |
| DC 原装光头/光头十座/组装手柄 | 86/140/25 |
| DC 全新原装手柄/原装枪/原装鼠标 | 55/70/30 |
| DC 原装飞行格斗摇杆/原装钓鱼杆 | 80/75 |

| | |
|---|---|
| DC 原装振动包/组装振动包/上网卡 | 50/18/40 |
| DC 原装记忆卡/原装 AV 线/S 端子线 | 60/10/12 |
| DC 组装 2M/4M 记忆卡/金手指卡/风扇 | 18/24/45/30 |
| DC 震动手柄/格斗手柄/大摇杆/方向盘 | 30/35/68/150 |
| DC 组装光线枪/手枪/光头驱动片(BA5686) | 60/55/20 |
| DC 制转/完美 VGA/原装电源板 | 25/35/45 |
| DC 光头数据线/驱动开关/手柄插槽 | 9/8/50 |
| DC 手柄延长线/导电胶/光头托盘/电机 | 5/1/20/20 |
| DC VCD 摇控器/VCDMP3 播放器/键盘 | 90/10/50 |
| DC 电源/原装光头驱动板/保护电阻 | 15/50/10 |
| DC 图像驱动芯片(6145, 6258) | 140 |
| SS 3D 原装手柄/组装手柄 | 40/9 |
| SS 光头 JVC/三洋/AV 线 | 88/100 /8 |
| SS 三洋/JVC 驱动板/直读 IC | 70/70/55 |
| SS 原装电影卡/内存/图像芯片 | 160/30/80 |
| SS 原装光线枪/电源板/制转 | 50/30/25 |
| SS 原装摇杆/遥控大摇杆/两用街机大摇杆 | 40/60/45 |
| SS 普通原装手柄/导电胶/十字架 | 30/2/2 |
| SS 真 8M 记忆卡/记忆电池 | 75/8 |
| SS 1M/4M 加速卡/金手指 | 30/65/60 |
| 超任全新原装动感手柄/3DO 原手柄 | 20/20 |
| 精品:太八,十闪光表/情侣表/腰表/变色表/座表 | 55/85/45/45/40 |
| 精品: 皮带表(燃烧战车)/ 卡通表/怀表/情侣单表 | 40/20/40/40 |
| 精品: 烟灰缸/烟盒火机烟缸三合一/项链,刀,戒指套装 | 12/45/20 |
| 精品: 太 8,10 记事本/ CD 盒(碟包)/ 开瓶器/文具盒 | 30/25/10/20 |
| 精品: 太八,十钱包/打火机/项链戒指钥匙扣套装 | 20/15/20 |
| 精品: 原装奥林巴斯 62 英寸视频眼镜(高清晰,高声效) | 3200 |

配件类(EZ-FLASH 湖南总经销 128M-460 元;256M-780 元;智慧宝盒 64M-350 元;128M-400 元,卡可单卖)

**高价回收**
薄 GB/120 元;厚 GB/50 元;彩 GB/250 元;GBA/350 元;PS1001 型 5000 型/200 元;PS5501 以上型号/260 元;PS 旧光头(铝头)30 元(要求:GB 液晶无损坏,PS 能读 1 张碟)

## GBA 卡类

| | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 黑色细胞 | 43 | 机械人大战 A(中) | 43 | 鬼武狂刀 | 68 | 雷曼 | 43 | 钻地小子 I、A | 25/43 | 足球特大号 | 43 | 心跳回忆 | 60 |
| | | 逆转裁判 | 43 | 机械人大战 O | 43 | 毁灭战士(128M) | 93 | 机器猫 | 43 | 大富翁 | 28 | J 联盟足球 | 43 | 特鲁尼克大冒险 2 | 43 |
| 口袋红宝石 | 43 | 真.女转身光之书 | 43 | 机械人大战 T | 43 | 狂野丛林 | 30 | 超魔界村 R | 25 | 俄罗斯方块 | 28 | 实况足球 6 口袋版 | 43 | 信长野望 | 43 |
| 口袋蓝宝石 | 43 | 真.女转身暗之书 | 43 | 机械人大战 R | 43 | 关键报告 | 43 | 寂静岭 | 68 | 巴斯钓鱼 | 38 | 育成足球 | 43 | 中央大陆战记 | 43 |
| 口袋怪兽 红(美) | 25 | 指环王 I | 43 | 梦幻之星合集 | 43 | 魂斗罗 | 25 | 蝎子王 | 43 | 殿堂麻将 | 25 | X-滑板 | 25 | 怪兽之门 | 43 |
| 口袋怪兽 绿(美) | 25 | 指环王 II(128M) | 93 | 龙战士 I, II, III | 36 | 快打旋风 | 25 | 蜘蛛人 | 43 | 上海麻将 | 25 | NBA 篮球 | 45 | Z.O.E | 43 |
| 口袋怪兽 蓝(美) | 25 | 银河战士 | 43 | 游戏王 5 | 43 | 成龙 | 25 | 拳皇 EX | 43 | 麻雀风云(中文) | 43 | GT 赛车 I、II | 25/43 | 叮当 | 43 |
| 口袋怪兽 金(美) | 25 | 正邪幻想曲 | 43 | 游戏王 6,7(128M) | 93 | 风之少年 I、II | 25 | 真人快打(128M) | 93 | 太空战机 R | 43 | Q 版赛车 | 25 | 陆行鸟大陆 | 43 |
| 口袋怪兽 银(美) | 25 | 黄金太阳 I 中/美/日 | 43 | 大战略 II | 43 | 狙击手 | 43 | 铁拳 | 43 | 超时空要塞 | 43 | GTA | 25 | 风之少年 ARPG | 93 |
| 萨尔达传说 | 43 | 黄金太阳 II(128M) | 93 | 幻想水浒传 | 43 | 玛莉兄弟 1,2,3 | 25 | 火爆拳击 | 25 | 雷鸟战机 | 30 | VR 拉力 III | 25 | 鬼眼狂刀 | 43 |
| 古墓丽影 | 43 | 皇家骑士团(日/中) | 43 | 魔法假日 | 43 | 玛莉赛车 | 25 | 街霸 2,3 | 43 | F14 战斗机 | 25 | 头文字 D | 25 | 逆转裁判 2 | 43 |
| 哈利波特 2 | 43 | 光明之魂(日/中) | 43 | 沉默遗迹 | 43 | 坏玛莉 | 43 | 罪恶格斗 X | 43 | 空战雄鹰 2 | 25 | 职业电单车 | 25 | 拳王 EX2 | 43 |
| 化装迷宫 2 | 43 | 火焰文章(中/日) | 43 | 银河之星 | 43 | 超音鼠 I/II | 43/93 | 七龙珠 | 43 | 沙罗曼蛇 | 25 | 越野摩托车 | 25 | 超级忍 | 43 |
| 黑暗遗产 | 25 | 三国志(中/日) | 43 | 流星花园 | 25 | 洛克人 1,2,3 | 43 | 泡泡龙 | 25 | 怀旧街机大集合 | 25 | 救世英雄 | 43 | | |
| 星之卡比 | 43 | 恶魔城(中/日) | 43 | 翠儿派对 | 25 | 古惑狼 I、II | 43 | 死亡弹珠台 | 45 | 迪士尼足球(128M) | 93 | 魔法封神 | 43 | | |
| 樱国之魂 | 43 | 白夜协作曲(中/日) | 43 | 电梯大战 | 68 | 蚯蚓战士 | 43 | 炸弹人红,兰 | 43 | 实况足球 5,6 | 43 | 怪兽公司 | 43 | | |

## DC 原版碟

(全新原装假一赔二)

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 新世纪福音战士 II(带背包) | 100 | 花扎 | 20 | 将棋. 围棋.. 跳棋 | 20/张 | 春雨曜日 | 24 | GT2 代赛车 | 80 | 水上电单车 | 30 |
| | | 杀人事件 ES.限定版(3CD) | 45 | 麻将 | 20 | 黑白棋、五子棋、国际象棋 | 20/张 | 梦幻天使 | 30 | 神兽骑兵 | 40 | 水上竞艇 | 40 |
| 东京巴士限定版 | 70 | 超能力大作战 2012 | 23 | 学级王 | 25 | 橄榄球、高尔夫球场 | 20/张 | 阳光少女 | 30 | 超时空要塞 III | 40 | 火爆赛车 | 30 |
| 心跳回忆十限定版记忆卡 | 75 | 疯狂的士 1、.2 代(撕封) | 80 | 黑之魂 | 30 | 数码森林 | 20 | 戈宝探险 | 20 | 疯狂过山车 | 20 | 火爆拳击(限定版) | 25 |
| 超音鼠 I (SONIC) | 21 | 刀魂 | 15 | 樱花大战 III(限定版) | 85 | 北海道 | 25 | 机械人大战 α | 45 | 剃刀战士 | 40 | 世嘉拉力 2 代 | 27 |
| 超音鼠 II(限定版)+金币 | 24 | 钓鱼 | 28 | 樱花 3 / 4 体验版 | 10/张 | 格兰蒂亚 2 | 15 | 棉花小魔女 | 30 | 哥斯拉 | 35 | 病血 | 35 |
| 新世纪福音战士 I(扇,绸画) | 100 | 高达 | 25 | 樱花音乐 CD(2CD) | 80 | 恋爱物语 2CD | 45 | 地狱战士 | 40 | 生与死 2(撕封) | 70 | 炼金术士限定版(1、2 合集) | 45 |
| | | AIR | 25 | 樱花附照 | 35 | 井上凉子 | 20 | 死亡射击 | 25 | VR 战士 3 | 55 | | |

**邮费:配件、卡、碟不管您邮购多少邮费一共 5 元,快件 15 元,主机邮费一律 20 元。(批发除外)**
**邮购汇款地址:湖南省长沙市解放东路 28 号火星电游 收款人:李宗文 邮编:410003**
**汇款帐号:建行:4367422926780052622 工行:1901600008644358 交行:60102850649473206 收款人:李宗文**
**邮购查询电话:0731-4132527 吴小姐;邮购维修部电话:0731-4127175;投拆电话:13873117079 李先生;广州批发电话:13826141906**

# 新闻

## 任天堂 GAMECUBE 主机进入中国市场

任天堂的岩田 聪社长在接受《朝日新闻》的采访时，表示他们的 GAMECUBE 主机将会进军中国市场！

在亚洲，GAMECUBE 主机之前已在中国的香港和台湾地区以及韩国推出，并取得了一定的成绩。而中国大陆地区也计划将在今年期间推出。岩田 聪表示，对他们来说，进军中国市场最急需解决的还是目前中国地区的软件盗版现象还比较严重的问题。但从另一方面看，中国进入世贸以后，相信会对盗版软件这种侵犯知识产权的违法商业行为，进行高压政策管理。所以相信这个市场的前景还是非常好的。

任天堂为 GAMECUBE 定的目标为 2005 年 3 月前全球出货 5000 万台，2002 年度最初预计将能卖出 1000 万台，10 月份时就把预计减到了 800 万台，而岩田 聪现在又表示截止到 9 月份，GAMECUBE 本年度的出货只达到了 668 万台，年底商战期间，任天堂的掌上游戏机热销，但 GAMECUBE 的销售形势就不是很理想，但岩田 聪表示现在并没有计划将 GAMECUBE 主机降价。

岩田 聪接受采访时还说，他们将来推广 GAMECUBE 主机的重点将会很大程度上放在热销的 GBA 掌机上，“今年推出的游戏将会有一半是实现 GBA、GAMECUBE 互动的……”看来任天堂是希望能通过便携型的 GBA 带给 GAMECUBE 玩家们更多的乐趣，以提高玩家们对 GAMECUBE 的兴趣。

到目前为止，唯一还没有盗版软件量产的 GAMECUBE 主机，确实在防止盗版技术上下了很大功夫。所以在我国销售的前景，从一定时间来看有着很大优势。再加上掌上主机 GBA 在我国销量很大，所以如果任天堂在今年大量采用互动形式的话，GAMECUBE 主机的销量会有一定保障。

目前电子游戏业界整体形式对任天堂家用主机不利，尤其是 PS2 高达 4750 万的全球主机销量和软件市场 78%的占有率，让任天堂的主机销售举步维艰。而欧美和日本这些成熟市场中，要想快速突破，确实有一定难度，所以积极开拓中国这个还没有其它厂商正式进入，但潜在消费份额很大的市场就显得很重要了。

针对中国市场和世界市场的销售，任天堂还在 1 月 10 日宣布，所有游戏主机的生产将在今年内全部移往中国本土。这样的话，任天堂游戏主机的材料费用和人工费用都会得到很大的削减。看来在价格优势上任天堂要下很大功夫。如果这一计划得到完善执行，相信我国市场中任天堂主机价格也会下降许多。另外，据任天堂发言人称，最新的 GBA 主机“GBA SP”就全部由中国生产。

如此来看，2003 年是我国电子游戏玩家值得纪念的一年，随着索尼进军国内市场，任天堂也随之而来，那么有理由相信，微软的 XBOX 很可能在“明天”就宣布正式进入中国市场。

电子游戏迷的春天来了！关注“游戏日”，我们会及时送上任天堂进入中国市场的最新消息。

Nintendo®

### 简讯

◆CAPCOM 公司在 2 月 27 日推出 PS2 光枪动作射击游戏《枪之危机 4：生化危机》，售价 6800 日元。

◆ATLUS 的《真女神转生 3：夜曲》的限定版具体发售日期为 2003 年 2 月 20 日，售价 12800 日元。这一版本里面除了有游戏外，还包括有香炉、香料、音乐 CD 和珠宝盒等附赠品。普通版则会在一周后的 2 月 27 日推出，售价 6800 日元。

◆THQ 将会在 PS2 上推出著名动作游戏的续集《Ape Escape 2》。

◆为了节约成本，SEGA 在去年关闭了其在欧洲的分部，将发行权交给 SONY、Infogrames 等公司代理。

◆SEGA 和 THQ 共同合作，将把 DC 上的涂鸦动作游戏《Jet Set Radio》移植到 GBA 上推出，预定 2003 年春季发售，游戏将包括 5 个城市和 10 名可选用的角色，并包括有多种联线游戏方式。

◆继比尔·盖茨先生在 2002 年 11 月“COMDEX Fall 2002”上表示对 XBOX 所造成的亏损很“满意”后，最近微软的首席财务长 John Connors 也再次以行动证实比尔·盖茨的发言，表示微软将会继续加大力度投资 XBOX，据财政分析估计微软有可能将追加预算到 20 亿美元以支持 XBOX 的推广。

◆美国世嘉于 12 月 3 日宣布将开始提供 PS2 和 NGC 两台主机的网络开发工具“SNAP”，由于 SNAP 本身具有社会构筑、认证机能等各种丰富机能，因此能让游戏开发者以低成本来开发、营运那些对应多平台的网络游戏。

◆CAPCOM 宣布将会在 2003 年 3 月 6 日推出 PS2 动作 RPG 游戏《混沌军团》，售价 6800 日元。

◆GBA 版《RPG 工具》在 2 月 7 日推出，通过这款软件，玩家可以在 GBA 上创造自己的 RPG 游戏。

◆世嘉宣布已取消了网络版即时战略游戏《百剑》PS2 版的移植工作。

◆SONY 宣布网络游戏 PS2《大众高尔夫 网络版》的 BETA 测试日期在 2003 年 1 月份进行。

◆日本游戏零售商已经将 XBOX 的售价由原来的 24800 日元调低到了 19800 日元，而且这个价格还包括了 XBOX 的 DVD 播放套件。

◆最近 Takuyo 又宣布将会于明年春季在 DC 上推出两款游戏，而且这两款游戏都将会被定为“推荐 18 岁以上玩家”的级别。

◆SAMMY 推出 PS2 格斗游戏《罪恶克星 XX》的专用格斗摇杆，售价 4500 日元。

◆传闻称 SQUARE 和 ENIX 合并后的第一个作品将是同时在 PS2 和 GAMECUBE 主机上推出的《寄生前夜：重生》(Parasite Eve: Rebirth)，PS 动作冒险 RPG 的复刻版，将会添加新的关卡、改善战斗系统，并加入更多的新元素，传闻称这个游戏预计将在 2003 年底推出。

◆游戏制作人宫本 茂和铃木 裕将会出席 2003 年 2 月 27 日至 28 日在拉斯维加斯举行的 DICE(Design, Innovate, Communicate, Entertain)。这个盛会堪称是交互科学艺术里的奥斯卡大奖，去年宫本 茂和岩田 聪以电子游戏制作者的身份首次获得这项大奖。

◆ATLUS 预计 PS2 版《真女神转生 3》的目标是出货 50 万套，“真女神转生”系列到目前为止已推出了 10 款游戏，累计出货达到了 400 万。

◆KONAMI 北美分公司宣布他们将会在明年的 3 月份推出大人气足球游戏 PS2《胜利十一人》(Winning Eleven)的美版。

◆洪都拉斯国会在上个星期投票，决定将暴力游戏的发行进行限制。该国的立法者一致通过这条新法令，而这项条款将会直接影响到《生化危机》与《真人快打》系列等游戏。

◆CAPCOM 北美地区的负责人宣布 GC 版《生化危机 4》要到 2004 年才能发售，并强调这将是 GC 主机的独占游戏。

◆2003 年 3 月 20 日发售的 NGC《棋魂 3》，预定将同时推出一个《下载 GBA 盒》同捆的特别版包装，玩家可以用于将迷你游戏等下载到 GBA 里面游戏，这款同捆特别版定价 6800 日元。

◆世嘉原本预计 2003 年度的经常利益可以达到 200 亿日元，但到 11 月份的时候已被迫大幅度下调修正到了 90 亿日元，业绩恶化的主要原因。

◆ENIX 总裁表示他们正和 SQUARE 方面协商，利用双方网络游戏方面的经验合作开发《勇者斗恶龙 网络版》。

◆NAMCO 公司 GBA 版《幻想传说》发售日未定，GC 版《传说》的发售日定为 2003 年 7 月。

◆Banpresto 将推出 PS2 版《第二次机器人大战 ALPHA》的专用控制器，这个控制器最主要的卖点在于只有一个手就可以方便地进行游戏里的所有操作，让玩家可以腾出另一只手做其他事情。

◆动作 RPG 系列大作“伊苏”最新作《Ys Eternal Story》将由 Falcom 于 2003 年 3 月 27 日在日本随同限定版同步在 PS2 上推出。

◆预定 2003 年 2 月 13 日发售的 KONAMI PS2 大作《Z.O.E. 2》，公布将会推出限定版，定价 9800 日元，内容包括游戏软件、两百页的《Z.O.E. 2》设定资料小册子、A6 大小的限定特制浮雕与游戏主题曲单曲 CD 一张等等，另外如果玩家预约的话还有预约特典的游戏宣传海报。

◆CAPCOM 公司 12 月 15 日在日本千叶幕张展馆举办了庆祝著名游戏角色“洛克人”(ROCKMAN)诞生 15 周年的盛大纪念活动。

◆传闻称，SONY、东芝和 IBM 共同开发的中央处理器芯片 CELL 的制造工场将会在 2004 年开始启用，批量生产这种高性能的处理器，而 CELL 除了已预定将会在 PS3 主机上使用外，也会在 IBM 的一些高性能电脑上使用。

◆ENTERBRAUN 原本宣布将在 2003 年 1 月 30 日于 PS2 上推出“人面鱼”系列最新作完全版《Seaman:Doctor Gazei´s Experiment Island Complete Version》将延期到 2003 年 2 月 27 日发售。

◆据 EA 公司表示，他们在欧洲发售推出的跨平台足球大作《FIFA 2003》欧洲的总加销售成绩达到 250 万套，同时这款游戏的 PS2 版销售数字也已经超过 KONAMI 在欧洲推出的《Pro Evolution Soccer 2》(欧洲版“胜利十一人 6”)的销售成绩。

## 史克威尔和艾尼克斯合并计划最大危机爆发

最新消息称，史克威尔的最大股东宫本 雅史先生公开表明反对史克威尔和艾尼克斯的合并计划，这位目前持有 40%股权的史克威尔最初创业者，对合并计划中史克威尔 1 股相当于 ENIX 的 0.81 股和新公司的资产管理计划，表示了不满。他还威胁说，“如果比率是这样的话，我将在决定合并的董事会议上投反对票。”

如此来看，这一撼动业界的合并计划很可能成为泡影，就像当初世嘉和 BANDAI 准备合并一样。为此，日本记者专门给两家公司发去了询问传真，两家公司随后都采用了同等回复：报道属实，合并的计划是否执行最终要看签订的协议。

宫本 雅史，1957 年生人，早稻田大学毕业。1982 年在父亲的电器公司成立了软件制作部“史克威尔”，1983 年把还在横滨国力大学就读的坂口 博信以兼职形式招入公司。1986 年带“史克威尔”从父亲的公司独立，并就任第一任社长。1991 年提出“想开创新事业”为由辞职，随后一直以史克威尔第一大股东统治该公司至今。

## 《真·三国无双 3》限定版超强登场

光荣公司将在 2 月 27 日推出的 PS2 版超人气动作游戏《真·三国无双 3》，近期官方网站公布了其限定版的部分内容：

1.《真·三国无双 3》游戏光碟。

2.《真·三国无双 2~猛将传》最强存档记录 CD。

3.ω-Force 秘传攻略法。

4.角色设定画集。

5.16 张武将角色精美卡牌。

6.全角色卡片。

本限定版定价为——12800 日元（折合人民币 780 元左右）。

## 比尔·盖茨称，“我们 3 年内能造出掌机版 XBOX！”

任天堂公布了他们制霸全球的掌上游戏机 GBA 的新款机型 GBA SP 以后，其它硬件厂商都很眼馋任天堂目前从市场获得的丰厚利润。

微软也是一直留意便携游戏市场巨大的利润的厂商之一。最近微软的创始人、世界首富比尔·盖茨先生，出席在拉斯维加斯举办的 Consumer Electronics Show 时，公开表示：“几年内，很可能 3 年期间，你们就会看到 XBOX 已能被装在掌上游戏机系统上。”

看来微软就算在家用主机上频频受挫，但电子游戏市场的庞大利润还是深深吸引了他们。

## 预测：“XBOX 和 PS2 的新版主机将会参展今年 E3！”

据国外媒体预测，微软和 SONY 很有可能将会在今年的 E3 展上，展出他们各自家用主机——XBOX 和 PS2 的最新版本！更有些媒体称，任天堂也有可能将会在同时推出他们的 GAMECUBE 的主机的更轻便的新版本。

具体的预测是这样的：微软将会推出更小、更轻便、更便宜的 XBOX 1.5 版主机，并估计新主机价格大概为 129-149 美元，而微软还很有可能会推出一个整合了数码录象功能的新版 XBOX，售价大概为 199 美元。同样，在 SONY 方面，他们也预测 SONY 将会推出类似 PS ONE 的 PS2 修订版。并且大胆地猜测，到时我们就会看到新版的 PS2 主机的价格将会降到 99 美元！而由于 SONY 公司本身是 TiVo 的投资者，因此许多分析家都预计 SONY 将会整合 TiVo 的技术，推出可以录制影象功能的 TiVo-PS2 设备，而这样的设备售价应该在 149 美元左右。

## 花花公子正式进军游戏界

（转载自游戏之王）世界闻名的成人刊物《花花公子》（Playboy）集团最近宣布，他们将和 Groove Games、ARUSH Entertainment 合作。跨平台在 PC、XBOX 和 PS2 平台上以“Playboy”的品牌推出一系列的互动软件。

这个系列的第一款游戏的玩法将类似《模拟人生》，玩家在游戏里将会扮演 Playboy 集团的创

始人 Hugh Hefner，在游戏的世界里建立 Playboy 这个庞大的成人刊物集团。游戏预计将会在 2004 年底推出，预计将会被定级为“只限成人游玩”的游戏。

Playboy 表示他们之所以会进军游戏市场，是因为做过调查，发现他们的读者去年电子游戏上的花费接近 3 亿美元，而他们读者群里拥有的电子游戏机也达到了 3 百万部，因此他们不想失去这个庞大的市场。

## 总结 2002 日本电子游戏最终销售排行榜

以下是 2002 年日本电子游戏最终销售排行榜前 20 名。

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1.口袋妖怪蓝宝石版 | (任天堂) | 机种 GBA | 销量为 1,391,612 |
| 2.口袋妖怪红宝石版 | (任天堂) | 机种 GBA | 销量为 1,349,297 |
| 3.胜利十一人 6 | (KONAMI) | 机种 PS2 | 销量为 1,090,655 |
| 4.鬼武者 2 | (CAPCOM) | 机种 PS2 | 销量为 949,325 |
| 5.王国之心 | (SQUARE) | 机种 PS2 | 销量为 819,617 |
| 6.真三国无双 2~猛将传 | (光荣) | 机种 PS2 | 销量为 741,185 |
| 7.命运传说 2 | (NAMCO) | 机种 PS2 | 销量为 736,129 |
| 8.超级阳光玛丽奥 | (任天堂) | 机种 NGC | 销量为 655,136 |
| 9.超级机器人大战 Impact | (BANPRESTO) | 机种 PS2 | 销量为 592,141 |
| 10.海贼王：大作战 2 | (BANDAI) | 机种 PSone | 销量为 579,333 |
| 11.玛丽奥派对 4 | (任天堂) | 机种 NGC | 销量为 529,499 |
| 12.VR 战士 4 | (SEGA) | 机种 PS2 | 销量为 521,705 |
| 13.SD 高达 G 世代 Neo | (BANDAI) | 机种 PS2 | 销量为 498,509 |
| 14.创造球会 2002 | (SEGA) | 机种 PS2 | 销量为 496,943 |
| 15.多特尼鲁大冒险 3 | (ENIX) | 机种 PS2 | 销量为 494,224 |
| 16.星之卡比 | (任天堂) | 机种 GBA | 销量为 462,184 |
| 17.职业棒球 9 | (KONAMI) | 机种 PS2 | 销量为 431,291 |
| 18.我们的暑假 2 | (SCEI) | 机种 PS2 | 销量为 400,506 |
| 19.塞尔达传说 | (任天堂) | 机种 NGC | 销量为 396,932 |
| 20.机动战士高达战记 | (BANDAI) | 机种 PS2 | 销量为 383,903 |

亲爱的读者朋友们，您们除了可以通过邮局和汇款到编辑部，还可以在以下办事机构订阅 2003 年《游戏日》杂志，订阅的读者将有机会获得意外惊喜。具体请参阅封二广告。

长春—长春市朝阳区红旗街 27 号吉林建筑工程学院 10 栋 6 门 101 室
0431-5949429 王有道
长沙—长沙市文艺路附 32 号文华商住楼《电脑商情报》
0731-4421680 龙艳华
成都—成都市一环路南一段 51 号望江科技楼 207、208 室
028-85449761 李鹏
福州—福州市交通路梦茵园 5 座 504
0591—3311610 王华文
广州—广州市天河东路 14 号天晖阁西梯 6D 单元
020-87580514 陈伟
哈尔滨—黑龙江省哈尔滨市南岗区一曼街 80 号七层
0451-2537560 张红玉
杭州—杭州市万塘路 588 号—45 号
0571-88859432 刘宾宾
合肥—合肥市金寨路 91 号太平洋电子商城 D 区 313
0551-3646313 许光
济南—济南市山大路 85 号利农花园 3-2-302 室
0531-6467713 荀坤品
昆明—昆明市龙泉路 25 号 201 室
0871-5111383 张伟祥
兰州—兰州市科技街 104 号四楼
0931-8264002 包小强
南京—南京市新街口街道 网巾市 10 号 3 幢 512 室
025-4503198 颜军
南宁—广西南宁市星湖路南一里一巷 6 号星湖花园一栋 2 单元 201 室
0771-5306441 覃春梅
上海—上海市市蒲汇塘路 11 号 1306 室
021-64695667 朱小均
沈阳—沈阳市和平区三好街 72-6 号 1-1-2 室
024-23883534 穆彬
太原—太原市老军营南区 10-3-7
0351-7234603 程国庆
武汉—武汉市洪山区桂元路 84 号桂子山庄枫香阁三单元 201 室
027-87648827 李泽君
西安—西安市测绘路 4 号大地数码港 412、419 室
029-5524676 王彤
新疆—乌鲁木齐市黄河路 83 号汇博电脑商城四楼 B-405 号
0991-5866073 陈吉云
重庆—重庆市石桥铺石杨路万昌国际商城 C606 室
023-68635511 谢万林
深圳—深圳市百花四路长安花园 A 座 4E
0755-82075899 胡佳宁
贵阳—贵阳市花果沙坡路 13 号鸿基花园 A 座 4 单元 1 层
0851-5940022 李盛举
郑州—郑州市中原西路裕达国贸西塔 32 层 3216
0371-7445830 李金红
青岛—青岛市宁夏路 26 号 2 号楼 3 单元 101 室
0532-3631019 朱延锐

◆NAMCO 公司的著名空战游戏“皇牌空战”系列的最新作《皇牌空战 5》(Ace Combat 5) 募集制作人员，其中包括有背景设计师、建模师、特效制作、界面设计和视觉效果制作助理等，但这款游戏的详细资料没有公布。

◆CAPCOM 公司公开表示正考虑撤出街机市场，将精力集中到家用机游戏市场上来。

◆任天堂 RPG 大作《黄金太阳》将在任天堂家用主机 NGC 上发售新作。

◆日本外设厂商 HORI 宣布他们将会在 2003 年 3 月 13 日推出 3 款以《最终幻想 X-2》为主题的 PS2 记忆卡，每款售价 3800 日元，分别印上 Yuna、Rikku 和 Paine 这三位主角的肖像。

◆SONY 旗下的两个子公司 PlayStation.com 和 SCEI 将于 2003 年 3 月 1 日合并，合并的目的是为了提高经营效率，合并后 PlayStation.com 现在营运的项目都不会受到任何影响。

◆NAMCO 公司宣布为了把精力集中于其他业务，加上欧洲街机市场的萎缩，他们将会退出欧洲地区的街机市场。

◆SONY 证实他们将会在 3 月 20 日推出 PS2 RPG 游戏《妖精战士 精灵的黄昏》，售价 5800 日元。

◆传闻 SQUARE 将会在《最终幻想 X-2》的游戏 DVD 里向玩家们赠送《最终幻想Ⅻ》的预告动画。

◆“龙与地下城”最新 RPG 明年发售。

◆EA 宣布将支持诺基亚的便携游戏机。

◆小岛秀夫公开表示，“合金装备 3”已经在开发中。

◆《异度传说》美版将会削减部分内容，预定 2 月发售预定。

◆ 著名游戏《鬼屋魔影》电影版即将开拍。

◆《GTA 4》和《马克斯 佩恩 2》2004 年推出。

◆《鬼武者》电影版即将开拍。

◆欧洲地区游戏分级制度 2003 年 4 月开始实施。

◆GAMECUBE 版《口袋妖怪》2003 年夏天推出。

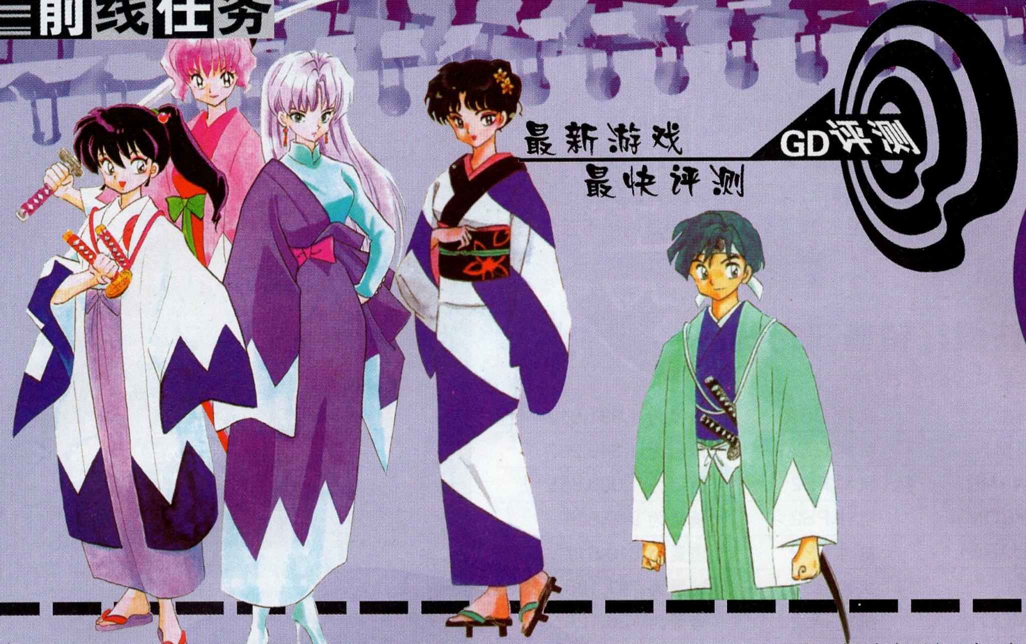
◆《樱花大战 5》里的两位女主角将会在 PS2《樱花大战~热血之潮》里出现。

◆大人气赛车系列最新作《GT 赛车 4》目前开发已完成 50%，并会增加网络模式，让玩家可以下载各种新车型的资料。

◆微软表示他们将会用 Blinx 作为 XBOX 在日本地区的吉祥物。

◆SONY 宣布他们在圣诞假期里德国市场卖出了 150 万部 PS2 主机，目前 SONY 的 PS2 在家用游戏主机的硬件市场已占据了 60%的份额，而在软件市场上的份额更达到了 78%。

◆CAPCOM 的动作冒险游戏《恐龙危机 3》将为 XBOX 独占游戏，不会移植到其他主机上。




# 機動新撰組 萌えよ剣

和樱花大战同样,由 RED 开发,广井王子制作的机动新撰组,居然请到了漫画界天王级的高桥留美子来做人设。这样的卖点自然被媒体炒的火热,于是跟着游戏的延期,这样一炒炒了好些年。原来预定 PS 上的游戏,一直拖到了 PS2 上。

游戏大可看作是维新时代的樱花大战。新太郎大学毕业,受父亲之托,来到京都参加政府特殊组织——机动新撰组。所谓的新撰组也就是一个美女组成的皮包公司,为了组建公司还欠着 30 万的巨款……新太郎是经济学毕业,来做还债这个冤大头。美女们个个都大有来头,全是新撰组头头或是维新大老的直系。比如近藤勇子,冲田熏……(听名字也知道关系了)每天任务,自然就是带领这些美女们消灭京都附近的妖怪,领取报赏金。

白天是 AVG 模式,新太郎和大神一样,无所事事在町中闲逛。看看有没有需要帮助的花花草草,顺便和 MM 们调情发展好感度。至于随时跳出来的选择,队友间的好感度,这些都老套路了。也会在路上遇到一些突发事件,以获得经验和赞助(更多是遇到债主,还是改称机动还债组吧-_-)白天也可以去研究室投资,或者汇报现在的工作。路上还会遇到自己的竞争对手,京都警视厅的叶。相比新太郎周围的高干美女,叶周围也有大批亲卫队支持(尖叫,尖叫……)。

过了无所事事的白天,一到晚上妖魔都会出现。新撰组要根据雷达的显示,走到每个有妖怪出没的地点除魔。一个晚上有固定的移动点数,根据地图自由分配点数。紫色代表今晚的目标,但假如能在移动点数内消灭所有的妖魔是最好的。一旦遇到妖魔就进入普通的 RPG 战斗模式。除了常见的体力,攻击力等数值以外,还有机动力和行动力两个相对的数值。选择机动力重视的话,队员的速度会变快。战斗是按速度计算半即时进行,机动力重视模式意味着能在短时间内进行多次普通攻击,但是行动力低下,需要消耗大量行动力的特技和魔法就很难出现了。行动力重视则正好和以上相反,攻击次数减少,依靠高行动力来释放强力必杀,连杀提高攻击质量。所以前者是最有效的杂兵消灭法,而后者则是 BOSS 战主要战法。在地图上目标敌人消灭完成,一般还有数场 BOSS 战。完成后一天任务结算,根据消灭数计算当日报赏金。然后第二天复始,一直到清偿债务。

从面上看,机动和樱大战差不到哪里去,完全就是一条路线。樱大战的成功之处,在于将男女主角们成功地绑在一起。在一同战斗中慢慢培养感情,顺着游戏慢慢发展。光论游戏没什么好玩,其日剧式的编排才是魅力所在。但同出一人之手的机动新撰组,在剧情编排上就差得多了。无聊的对白,平淡的突发,没劲的剧情……完全是老套的罐头式 AVG。突发选项用脚趾头都知道选什么,也没有樱大战中经常出现的两难场景。而高桥留美子绝对是漫画界最强的几位作家之一,对于她本身的实力决无怀疑。但高桥漫画的特色在于平淡中见真情,随意间现幽默的剧情刻画。像机动这样纯美少女游戏,高桥的发挥就未必能比得上藤岛康介了。游戏后期出现的机动甲胄之类不伦不类的东西,更是大倒胃口。只有火箭队三人组,美姬,右近,左近的罐头式笑料,老套倒还有点意思。

机动在纯游戏部分的差强是可以和樱大战比一比。RPG 模式极其单调,也没什么难度可言。通常只要连打决定就足够了,最多注意一下回复。每天的场景也是差不多都一样的,用不了多久就会觉得无聊。战斗的画面也可以比肩 PS 前期 RPG 大作……画面粗糙不堪,随便冒出点颜色就算攻击的情况比比皆是。姿势美观,打击感实在这些更是不在讨论之列。

有卖点的游戏通常都做不好,一直都有这样很奇怪的感觉。反正对于机动新撰组,我只有五个字的评价,量产化罐头。谈不上自己的特色,优点也不明显,缺点却很实在。只对于喜好此类作品者,才有打完必要。

文/太阳黑子工作室·Snoopys




# UNLIMITED Saga

## アンリミテッド：サガ

对于沙加而言，这个作品似乎已经等待了很久了。上个世纪的贵族，本世纪一直都只被当作FF的附庸，处于不死不活状态。何时重振浪漫雄风，基本是每个沙加迷的幻梦。但每个续作的推出都可谓是沉重一击，这个是沙加么？感觉中的沙加已经越走越远，留在尘封的记忆中。无尽的沙加，就在这个时候出场了。

无尽的沙加风格承继了沙加领域篇2的2维制作。这次又使用了ADOBE(PHOTOSHOP的出品公司)的技术，力图以2D的描绘来体现3D的效果。而作为沙加的御用画师小林智美，看过其作品的人，无不被她流畅的画笔和高超的画工折服。无尽的沙加依然是小林担纲。游戏中极为精美的背景，插画，人物都是出自小林之手。游戏每进入一个场景，都会有一副插画对应，因此对于小林的FANS，这次沙加绝对会非常满意。

无尽的沙加在封底有一句广告词，这是沙加？这是RPG？作为个性而言，本作无疑是极为成功，但通关后回味那句广告却觉得自嘲味道尤为浓重。我为什么打完了它，因为它叫沙加。带着对沙加的一切好感，我才继续。但是无尽的沙加绝对不是沙加了。剧情可以自由发展，无经验设定，人物可以自由成长，战斗中一闪获得新的技能。这些都是沙加最值得称道的地方，但是无尽的沙加基本都没有保留下来。它叫做沙加只是用了沙加里一些名词，沙加本身的韵味完全破坏殆尽。它是不是一个RPG，也很成问题。无尽的沙加连移动都没有，剧情发展更像是AVG，确切的说是最古老的TRPG或者真正的文字RPG。无意去贬低这样的形式，但是对于现在，如此的怪物究竟应该以什么表情来看待？

无尽的沙加每做一件事，就是投骰子(转轮盘)决定成功与否。开门，丢骰子；躲机关，丢骰子；翻岩石，丢骰子；甚至开个宝箱还是丢骰子。沙加一贯追求随机和博打，好像也不能真的全弄成了赌博啊。把系统做的如此繁琐，却没有和善的界面和帮助。一头雾水打了半天才幡然醒悟，这不就是巫术的系统么。(RPG古董们是不会忘记这个噩梦版的名词的)后来逐渐出现的技能确定了这个推断。尤其是一个宝箱开上10多分钟，结果却爆炸了……BT程度也只有巫术可以比了。

原来战斗中每个人的特技这次却变成了武器的能力。武器能力只有几种，每种上还附有很多详细特技。比如使用多段斩，那么就丢骰子决定出二段斩还是天地二段。或者转到蓝色，出现一闪觉悟新的技能。每个回合能有5次行动机会可以自由分配，连携。和敌人一起行动，一样产生连携。魔法要找魔导板，又是随机在战斗中掉落。人物HP往往1个回合就打光了，接下来就是LP消耗战……也就是说每个迷宫其实是生存模式，你需要的就是把LP保留到最后。游戏的难度还体现在非线性强度的任务和杂兵上。每个任务没有事先说明其大致难度，往往打了半天才发现，现在根本完成不了。而杂兵更是离谱，秒杀和被秒杀的杂兵往往综合在一个任务里。LP被打的差不多了却告知还有一个BOSS没打，简直是欲哭无泪。如此随机的游戏甚至不能随时记录，真不知道河津到底在想些什么。

美仑美奂的画面(仅素材而言)背后也掩盖着低成本开发游戏的实质。战斗画面明显缺乏流畅，动作僵硬地像木偶戏。罪魁是最多只用了4-6祯动画来表现一个动作。而所宣称的2D表现3D，在战斗的体现却是人物只有2个面，甚至里领域篇2中还有4个面的。用两个人物皮影，加上纯文字堆砌而成的剧情……天哪，这个难道是音响小说么。没有移动画面与其说是为了复古的需要，我看更多是为了节约成本。

对于无尽沙加，实在还有太多可以写的东西。假如它不是沙加，系统操作稍微亲和一点，那么其实也不差。游戏上手之后，还是有一些值得称赞的地方。但可惜，被叫做沙加就是它的原罪。无论是否愿意，它都应该担负振兴的重任。希望重振上世纪的雄风，结果却是生出了一个上上世纪的杂交怪胎……而有人说创新求变是沙加的实质。对着创新到变了本质的无尽沙加，我却只能苦笑了。这是沙加？这是RPG??

文/太阳黑子工作室·Snoopys

GD评测 最新游戏 最快评测

# WORLD SOCCER Winning Eleven 6 FINAL EVOLUTION



"成为全世界公认的最好的足球游戏",这不仅仅是KCET一直以来的奋斗目标,更是广大喜好《WE》系列的玩家的心愿。随着《Pro Evolution Soccer 2》(《WE6》的欧版)销售量顺利突破百万,虽然比起EA的《FIFA2003》在欧美的成绩还略有不如,但无疑《WE》又向足球游戏世界霸主的地位大大的迈进了一步。按照以往一向的惯例,在《WE6》大获成功的同时KONAMI又立即宣布将在2002年12月12日推出PS2版的《WE6》的进化版本:《WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 6 Final Evolution》。《WE6》巧妙的利用了2002年韩日世界杯在日本引起的热潮,将《WE》系列带到了一个前所未有的高度(作为非主流的足球游戏,以往PS上的《WE》的销量向来在30万左右徘徊,《WE5》四个月销量突破50万在当时都引起了不小的轰动——以上单指日版),成为了2002年PS2游戏的销售冠军。《WE6FE》作为只是《WE6》的进化版,发售仅仅与前作相隔不到8个月,而且又面对着前作销量上不可逾越的的高峰,所以说虽对KCET出品的品质保证一向认同,笔者还是不得不对《WE6FE》的前景报以一丝的担心。

而当我玩到这个游戏时,一切的疑问、担心全都烟消云散了,《WE6FE》一如既往的秉承了《WE》系列超卓的操作性及逼真的内容。由于是Final版,游戏完全沿用《WE6》的基本引擎,但这也方便了我们将这两款游戏进行完全的比较。全新的片头CG虽没有《WE6》那样充满激情四溢,但却也可以看出KONAMI相当的诚意。球员动作比起前作增加大约30%,也没有丝毫的缩水,球员流畅的带球过人、灵巧的传切配合、刁钻的传球线路、多角度的射门动作无不让人兴奋,甚至球员摔倒在地的动作也增加了不少。不过最值得一提的是球员进球后丰富的庆祝动作,劳尔亲吻结婚戒指、皮耶罗世界杯的经典庆祝动作让人看得如痴如醉。射门方面,鉴于《WE6》里面单刀球和禁区内斜45°的射门进球率过高,本作将禁区内射门成功率大大的降低了,以至于相当多的玩友都叫苦连连。与之相反,为了追求游戏的平衡,这一作禁区外的重炮威力则加强了不少,如果球员带球突入前场没有人盯防的话,突然起脚打门说不定是更好的选择,当然也要带球的那个队员射术精湛才行。

说到战术,《WE6FE》也是精进不少。在打反击时,当前锋拿球的时候经常会出现中场队员从对方防线的肋部前插形成单刀,这种意大利联赛中经典的"直传斜插"战术真实再现在游戏中让人不禁大呼过瘾。相比以往行云流水的短传配合,这次长传的作用也有了明显的改进,快速精准的长传反击和横向的长传转移让游戏更加的多变化,也更加贴切真实的足球比赛。快攻也不像以往一样那么容易以多打少,《WE6》中常见的2V2的现象不复出现(除非你在禁区前沿抢断成功),所以在没有快攻单刀得手的前提下适当的放慢进攻节奏等待队友的支持也是不错的选择(某些速度极快的人例外,因为他们想被后卫拉扯都难,如:罗纳尔多、欧文等)。总之,技战术打法日趋丰富和真实化着实可令玩家们好好研究一番。

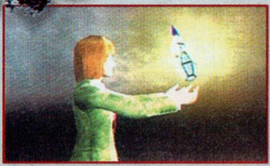
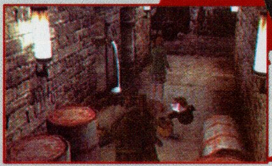
世上是没有一个游戏完美无缺,《WE6FE》也不例外,游戏中诸如无球队员跑位不合理、背后拉人过于不真实等小问题还尚待改进。球员实名化虽然得到了大幅的改进,但相比于EA的《FIFA》的全实名,桔子代号(荷兰队队员名字全是以orangexx代替)的出现还是让人感觉《WE》不够专业。作为一个想成为足球游戏史上NO.1的游戏,仅仅是游戏内容上的领先还是不够的(看看SEGA SPORTS的下场),友善的界面、多语种及语音的切换都是必将具备的。

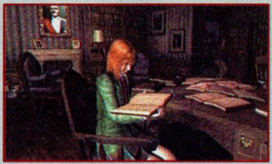
Final版本身向来都是前一作的改善修正和下一作的开发的半试验品,能做的如此之优秀已是相当不错了。据最新的消息得知,《WE6FE》仅仅发售2周多就达到了40万以上,在圣诞大作如云的前提下取得如此辉煌的成绩,看来这就是玩家们对它最好的评价吧。

文/太阳黑子工作室·花差花差小宝

# CLOCK TOWER3

最新游戏
最快评测
GD评测



寂静的空气中只有剪刀清脆的咔嚓声，唯一目的就是逃出去。寻找每一个可以躲藏的角落，闪避剪刀手的追击……想起了什么？没错，钟楼——一个被遗忘的经典。整整7年里，HUMAN也只制作出一个经典。所以年初，HUMAN宣布不再进入电玩市场。好在很快，CAPCOM宣布已经买下版权，并且请出几大著名制作人全力打造钟楼的最新作。

相比前2作而言，钟楼3更像是现在的A-AVG。抛弃了原有的点击移动，而是用最常见的摇杆控制。物品使用也大大简化了，完全是生化的模式。经过不是很长的逃生模式以后，接下来就是裁决了。裁决做的过于简单了一点，只要动作上不是太苦手的基本都很轻松吧。BOSS都有很大的破绽，只要离得远将其定住，轻而易举就可以过关。可能这里只是为了解解刚才老是被追杀的恶气吧。倒是艾莉莎第一次张弓的姿势很是好看，接下来出现的JUDGEMENT字样，不由得跟着开始默念——代表月亮惩罚你(-v-)……

作为恐怖游戏而言，钟楼的特点在于其本身的气氛。前2作中，主角都是手无缚鸡之力，只有逃跑的份。这次的艾莉莎居然可以泼泼圣水，调戏恶魔，恐怖的感觉自然打了八折。而游戏中还很慷慨地给艾莉莎设定了许多逃生地点和反制手段，到达设定地点就能发生剧情，暂时困住恶魔或者摆脱险境。(比如丢小提琴，正好把大箱子砸下来或者躲进厕所之类)。但是追击者依然站在优势的位置，他们跑得都比你快；圣水虽然可以补给，但毕竟有限；在裁决前，追击者是不会死的。作为弱势者艾莉莎有一根惊吓度计量表。BOSS的攻击会造成艾莉莎的惊吓度上升，当超越计量表，艾莉莎就会进入惊吓状态。惊惶失措的艾莉莎逃跑的时候都会打跌，甚至会站在原地大口喘气吓得不敢动。被惊吓的艾莉莎再度被攻击就是GAMEOVER了。最要命的是惊惶的时候不能使用物品，也看不到逃命用的机关……追击者会躲在某个角落等待艾莉莎过来，给一个惊喜，保证艾莉莎立马开始暴走。游戏中绝大部分的恐怖感觉都来自于这些突然的惊吓，第一次铁锤男突然跳出来的时候，我的确吓得不轻……(不过以后就麻木了，随便什么东西，跳出来就当头一瓶圣水，只剩下痛苦的恶魔和艾莉莎的偷笑)。另外强烈控诉游戏的过场，简直就是为了提供笑果而存在。第一场景中，看着铁锤男背着铁锤晃脚的动作，当场一口水喷在屏幕上……这不是地精么，而且真可爱的……

作为恐怖游戏未必成功，钟楼3倒是一部不错的舞台剧。每一大关都设定一个凄美的故事，而且颇见编剧和剧本家的实力。第一幕的小女孩和父亲相依为命，女孩的父亲因为二战死在了战场上。并不知情的女孩依然为了圣诞节而努力练习钢琴，因为假如参赛获得名次，就能有钱和父亲一起过圣诞。但是她却无论如何都无法集中精神，最终在比赛中惨败。就在平安夜中，铁锤男出现了……钟楼3将解谜，背景故事和逃杀融和在一起，产生不俗的效果。尤其是在营造剧情气氛上非常出色。不过缺点是过场CG居然没有字幕，只能听语音……日语盲就跟着晕菜吧。

游戏中的几位制作大腕中，担任监督的正是以暴力美学著称的电影导演深作欣二(知道《大逃杀》吧)。从钟楼3的表现效果而言，也的确有严重的暴力血腥倾向。(铁锤男，硫酸男……想想也知道杀人手段了-_-)当然深作监督的认真态度也一样体现在游戏的各个方面。钟楼3中人物的动作都相当细致。比如艾莉莎开门会有一个侧身的动作，假如惊吓过度，艾莉莎会手脚乱舞，爬楼梯手足并用。恶魔的表现也算比较到位，只是老是嘴里唠叨不停有点令人讨厌。用经典乐曲作为恐怖游戏的主题似乎也是一种流行，游戏中不时响起的肖邦幻想进行曲，可能很快也会变成恐怖的代名词吧。

钟楼3的确抛弃了很多原来的特色，恐怖的气氛也淡了许多。但钟楼整体特色毕竟还是保留了下来，并且加入了不少新的特色。就这个意义而言，CAPCOM并没有给钟楼抹黑。作为续作，钟楼3还是令人颇为满意的。

文/太阳黑子工作室·Snoopys




1991 年 7 月 26 日对于 SEGA 来说绝对是一个值得纪念的日子，一直以速度感为卖点的索尼克系列便诞生于此日，由于有着与平台游戏祖师 MARIO 系列有着截然不同的游戏感受和更适合欧美玩家的风格，索尼克一窜而红成为了 SEGA 的镇社吉祥物，制作人中裕司也成为了炙手可热的王牌制作人。(也成就了中裕司先生美国之行的梦想~)

十余载后的今日，索尼克-Advance 2 作为最新作已于 12 月 19 日登场 GBA. 虽然于前作索尼克-Advance 之间相差不到一年，但是进化是绝对显而易见的。

首先不得不提这款游戏优秀的画面，别说与它的 MD 前辈比较，就算在 GBA 游戏中也是十分的出众.用色简洁鲜明，背景细腻，各种小要素的强调让角色们的魅力大大的增加，SONIC 在每关开始前起跑的动作实在是 COOL 毙了。而在加速到极点时出现的残像更是将原本已经令人窒息的速度感更进一步的发挥。

在角色方面，除了以前大家熟悉的 Sonic、Tails 及 Knuckles 外，更新加入了超级可爱的新角色 cream。可爱的 cream 作为一只母兔子有着优秀的速度，但也可以使用她那大耳朵在空中滑翔，而一直围绕在她身边的 chao“乳酪”也会很努力的帮助攻击敌人，总的来说 cream 是一个十分平均的人物，就象是其他三人的结合体一样，用起来相当不错，绝对不会和前作中的 AMY 一样鸡肋。

游戏的进行方式有些类似于 DC 上的索尼克大冒险，一开始只能选择 SONIC 一个人，但随着关卡的进行，其他角色也陆续可以被使用，只可惜不同的角色进行同样的关卡并不会有什么变化。关卡上本作共计 8 个 ZONE，而每个 ZONE 又有三个 STAGE，包括森林、火山、基地、冰山、音乐工厂（强烈推荐，边跑边弹琴的感觉真好）、天空谷等~！可能有人对前作中流程较短的缺陷有所不满，这个问题在本作中得到了彻底的解决，每个关卡的地图都比前作大了 6 倍，即使比起 MD 上的几作也大了许多。一些新增的要素，比如索尼克大冒险 2 中的滑竿，都给本作加入了一些不同以往 2D 索尼克的乐趣。BOSS 战方面算是本作的弱项，虽然奔跑着与 BOSS 对战的感觉不错，但是过程的厄长明显与系列游戏的风格冲突，让人着实不是很满意。

除了以上的进步外，本作最激动人心的地方还是在于众多的隐藏要素。随着所有角色陆续爆机并在过程中取得所有 CHAOS EMERALD，CHAO 公园、音乐测试、使用前作中的 AMY 这些新内容便会逐渐浮出水面。但这还不是全部，收集特殊金环和宝石才是真正让人爱不释手的原因，前者直接关系到游戏的完成度，而后者那更是进入最后第 8 关的必须，若想全部体验本作的乐趣，这段极其 BT 的高难度历程我想是免不了的。

说了那么多优点，但本作也并非完美之作，(会有吗?)说说缺点也是必须的。虽然必须承认本作是 SONIC 的 2D 版本中最优秀的一作，但是可惜的是，一些存在于这个系列中的根本问题仍然没有得到解决，而这些问题正是其不能问鼎 MARIO 那样高度的真正原因。强调了速度感后，游戏的难度被迫降低，在很多情况下，你只需要紧按着方向键就可以顺利过关，我实在不认为这样的过程会给人以什么成就感。地图广大而无用，对游戏过程的影响微乎其微，而广大地图中过于直接的场景联系完全没有 MARIO 式那种发现谜道暗室的那种至上成就感，反而让人有迷路之感，幸亏超低的难度或多或少地弥补了这一点。(同样情况也发生在宫本先生的耀西岛中)

总的来说，本作不管如何仍然是一款相当优秀的作品，虽然 FAMI 给的分数不高，但在 GBA 众多同类游戏中也绝属上乘，游戏中你不但可以享受到爽快的超音速感觉，同时也拥有诸多供你发掘的隐藏要素。在现今 GBA 诸多劣质或者移植游戏充斥的市场上，这样的原创优秀作品也实属难得，所以喜欢平台类游戏的朋友可别错过了~!

文/太阳黑子工作室·SK paddy

最新游戏 最快评测 GD评测



# KLONOA HEROES クロノアヒーローズ ☆伝説のスターメダル☆







NAMCO 的风之克罗诺亚绝对算得上是近几年来新兴的平台类动作游戏名作，可爱的角色造型与清新有趣的游戏性都给众多玩家留下深刻的印象，在 PS，PS2 和 GBA 上纷纷登场的众多作品都取得了不错的成绩。这次风之克罗诺亚的最新作——《风之克罗诺亚-传说的星之徽章》又一次在 GBA 上发售，虽然是最新的正统续作，但是本作却并非之前的平台动作游戏，而是一款与前不久发售的《塞尔达传说-四支剑》一样的俯瞰型动作 RPG。

游戏的画面老实说视觉上并不是很出色，场景中的用色虽然符合了游戏的风格，但在用色数量上实在不是很高，可能是为了照顾游戏在活动块数量上的表现吧，游戏中即使遇到大量敌人或满屏散落一地的经验和金币这种情况，也不会有任何的拖慢现象。细节上面倒是比较的出色，而状态栏上的大头像中各种因为各种互动情况而改变的表情演出也十分生动直观地表现出了游戏中那些清新可爱的角色（毕竟这个系列游戏中，角色的魅力始终都是重中之重）。在克罗诺亚发出会心一击的时候还真让人感觉到他的卖力啊~!事件画面基本上和我以前曾经赞誉过的世界传说一样，简单的头像通过各种特殊效果的表演再加上各种音效，基本上把游戏中充满童趣的故事表现的淋漓尽致，堪称绝妙。只是头像和对话中的字体都让人有种满是锯齿的感觉，让人有些小小的不满。值得一提的是，游戏中的状态画面是可以通过设置来更换 SKIN 的，多达 11 种的的选择包括了各种颜色和风格，就这点来看，不得不对 Klonoa 小组的认真态度表示敬意。

音乐方面基本上和画面一般的清新，主题歌让人大感动，竟然和钻子小子 ACE 一样有主题歌，虽然有点幼齿的感觉却也是十分动听。大部分的 BGM 具有一种相当西部的滋味，让人始终感觉到风的体味。如果在游戏中还觉得听不够的话，在游戏爆机以后就可以出现专门的 SOUND TEST 模式来聆听这些曲子了。

游戏整体上让笔者想起了早年前让自己沉迷其中的一款 ARPG 游戏，那就是 NAMCO 公司的女武神传说，可能国内对这个游戏比较陌生，但在日文的老游戏 BBS 上，经常会看到有人谈论这个最早出现于 FC 之后又登场 PC-E 的优秀作品。游戏和以前作品的行进方式十分的接近，一样是在大地图上选择进入的场景，而每个场景都又分为一个又一个小关卡，顺利过关后会出现剧情画面推展剧情的发展，出现新的场景供玩家去冒险。

升级和战斗系统算是本作的特色和亮点。在升级后玩家将得到一些点数，你可以将这些点数分配在各种能力值上来加强自己，而点数的分配方式可以在整个画面中随意进行调整。（整个画面可以在每小关结束或大地图中进入）这种让玩家按照不同的情况调整自己的能力来达到更高的攻关效率的设计不仅为游戏流程中增添了一种策略的要素，也给将来进行极限挑战埋下了一定的伏笔。战斗系统方面，和 STG 大作斑鸠倒是有些相象，游戏中敌人的 HP 槽共有红黄蓝三种颜色，而只有使用相同颜色的攻击才能对敌人造成伤害。初看好象只是模仿而已，由于没有斑鸠那样巧妙的关卡安排，也无法达到同样的深度。（其实也没有必要有那样的深度）但事实上，本作绝对有其自己的绝妙之处，关键就在于黄色属性的攻击上，红蓝两色的攻击都是普通攻击，随时可以发动，而黄色攻击则是需要使用普通攻击积累到一定程度后才能发动的特殊攻击，(为全屏飓风攻击)巧妙地在敌人之间周旋来获取发动特殊攻击的机会来达到以其人之道还至彼身的思想，就是这个游戏中玩家最需要掌握的技巧。而这一切使得游戏的进行变得异常有趣而新鲜感十足。

另外值得一提的是一些有趣的关卡设计，比如切石场一关，需要去驱赶那些发疯的牛，这些牛你只能从侧面或后面攻击才会有效果，如果被牛正面发现的话就只有重新来过了，是不是有那么点秘密潜入和益智游戏的感觉。

行文到最后，想再提下游戏的难度和发一点小牢骚。虽然游戏的画面的确是非常的可爱，但是难度并非一般人想象的那样低，虽然不至于被赞至 BT，但也必须发现规律后熟练掌握技巧才能顺利通关。游戏中的 BOSS 战虽然技巧性浓厚，很有成就感，但是打法单一且拖拉的病症却发掘出了许多厌恶感，不得不说是本作最大也几乎是唯一的败笔。

《风之克罗诺亚-传说的星之徽章》就是如此，质量与风格都是如此清新亮丽，如果你厌倦了那些繁杂艳丽的游戏之后，不妨来试试看。

文/太阳黑子工作室·ST.KuCSe

# 游戏资料库

## 本月新作销量榜

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 口袋妖怪蓝宝石 2002年11月21日/4800日元/GBA/RPG | 任天堂 | 157万4678 |
| 2 | 口袋妖怪红宝石 2002年11月21日/4800日元/GBA/RPG | 任天堂 | 153万3571 |
| 3 | 宿命传说2 2002年11月28日/6800日元/PS2/RPG | NAMCO | 82万3387 |
| 4 | 玛丽奥PARTY4 2002年11月8日/6800日元/NGC/ACT | 任天堂 | 68万9746 |
| 5 | 赛尔达传说~风之杖 2002年12月13日/6800日元/NGC/ARPG | 任天堂 | 62万4987 |
| 6 | SD高达G世纪NEO 2002年11月28日/6800日元/PS2/SLG | BANDAI | 58万3279 |
| 7 | 实况足球6最终版 2002年12月12日/6800日元/PS2/SPT | KONAMI | 49万5972 |
| 8 | 无尽沙加 2002年12月19日/6800日元/PS2/RPG | SQUARE | 31万2914 |
| 9 | 洛克人X3 2002年12月6日/4800日元/GBA/ARPG | CAPCOM | 29万4982 |
| 10 | 王国之心FANALMIX 2002年12月26日/6800日元/PS2/RPG | SQUARE | 20万1168 |

## 本月新作期待榜

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 最终幻想X-2/SQUARE/2003年3月13日/7800日元 | PS2·RPG |
| 2 | 生化危机4/CAPCOM/发售日未定/价格未定 | NGC·AVG |
| 3 | 星之海洋3/ENIX/2003年2月27日/7800日元 | PS2·RPG |
| 4 | 勇者斗恶龙VIII/ENIX/发售日未定/价格未定 | PS2·RPG |
| 5 | 真三国无双3/KOEI/2003年2月27日/6800日元 | PS2·ACT |

## 本月主机销量榜

| | | |
|---|---|---|
| 1 | GAMEBOY ADVANCE | 54万1092 |
| 2 | PLAYSTATION2 | 31万5806 |
| 3 | GAMECUBE | 15万9396 |
| 4 | XBOX | 2万4284 |
| 5 | PLAYSTATION | 1万2600 |

## 本月新作发售表

**PLAYSTATION2**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2月6日 | 彩京BEST 去吧！温泉桌球 | 彩京 | TAB |
| 2月6日 | MOSTER BUS | KONAMI | SPT |
| 2月13日 | 指环王~双塔 | EASQUARE | AVG |
| 2月13日 | 枪之危机4 | CAPCOM | STG |
| 2月13日 | 枪之危机4GUNCON同捆版 | CAPCOM | STG |
| 2月13日 | ZON OF THE ENDERS | KONAMI | ACT |
| 2月13日 | Z.O.E(PS2 the best) | KONAMI | ACT |
| 2月13日 | J.LEAGUE TACTICS MANAGER | SUMMY | SLG |
| 2月13日 | 棒球俱乐部2 | SEGA | SLG |
| 2月13日 | 维纳斯&布鲁斯 | NAMCO | RPG |
| 2月13日 | 龙珠Z | BANDAI | FTG |
| 2月20日 | PRIDE | CAPCOM | AVG |
| 2月20日 | 基伦的野望~基恩独立战争记 攻略指令书 | BANDAI | SLG |
| 2月27日 | 街道BATTLE | 元气 | RAC |
| 2月27日 | 游星之物体X episode II | KONAMI | AVG |
| 2月27日 | 樱大战~热血之潮 | SEGA | SLG |
| 2月27日 | SEAMAN~禁断的人面鱼 | D3PUBLISH | SLG |
| 2月27日 | 摩托GP3 | NAMCO | RAC |
| 2月27日 | 真三国无双3 | KOEI | ACT |
| 2月27日 | 星之海洋3 | ENIX | RPG |
| 2月上旬 | 大正鬼怪异闻录 | GUST | RPG |
| 2月 | 真女神转生3 | ATLUS | RPG |
| 2月 | Iris | KID | AVG |
| 2月 | NBA 2K3 | SEGA | SPT |

**DREAMCAST**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2月20日 | 怪盗Apricot | TAKUYO | AVG |
| 2月 | Pia2 | NEC | AVG |

**XBOX**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2月6日 | FATAL FRAME零SPECISL EDITION | TECMO | AVG |
| 2月27日 | MUZZLE FLASH | VICTOR | ACT |

**NINTENDO GAMECUBE**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2月7日 | NINTENDO PUZZLE COLLECTION | 任天堂 | PUZ |
| 2月20日 | Evolution Snowboarding | KONAMI | RPG |

**GAMEBOY ADVANCE**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2月7日 | RPG工具ADVANCE | ENTERBRAIN | SLG |
| 2月14日 | 指环王~双塔 | EASQUARE | RPG |
| 2月14日 | 最终幻想战略版 | SQUARE | SLG |
| 2月27日 | 战国革命外传 | KONAMI | RPG |

天地 创造

BANPRESTO SUPER ROBOT WARS

# スーパーロボット大戦 感謝祭2002

# SUPER ROBOT FAN

## 2003年机战情报总合志

不知不觉，机战系列已经风风雨雨地走过了十二年。回想当年第一次在FC上玩机战的时光，不由得感叹"弹指一挥间"。曾经在电视机前浴血奋战《第四次》的朋友们，对于当年的记忆是否有些模糊了呢？从简单到复杂，从2D到3D，机战一直以一种一往无前的开拓精神不断地攀登一个又一个高峰。在BANPRESTO的词典里，也许永远也没有"完美"这个词，每一款机战，我们都能看到可喜的进步，希望这种进步能够永远保持下去，这应该也是机战迷们最大的心愿。

回顾刚刚过去的2002年，BANPRESTO史无前例地发售了三款全新的机战作品《超级机器人大战Impact》(PS2)、《超级机器人大战R》(GBA)、《超级机器人大战OG》(GBA)，为此欢呼雀跃者有之，忧心忡忡者有之。Impact作为机战史上首个PS2游戏，的确达到了其应有的素质，全3D地图的引入奠定了以后机战的发展路线，而长达100余话的剧情足以使该作名垂青史，50万的销量亦不过不失。机战R作为GBA上的第二部作品，并没有像A那样带给玩家震撼的感觉，不过《电童》、《机动战舰剧场版》、《高达X》等大人气作品的登场多少弥补了这方面的不足，30万的销量也算合情合理。机战OG由于全部使用原创人物和机体，并且实验性地采用了全新的系统，使得该作在机战迷中的期待度非常高。而对于OG可能更重要的是它的剧情，毕竟它是一部贯穿整个机战系列的作品，从这个意义上看，OG和《魔装机神》相当，无论市场反映如何，它都将成为一部经典，一部传奇。一年之内发售三部作品，未免让人觉得有些急功近利，OG区区20万的销量也让人明显感觉到后劲不足。在一部精品和多部平庸之作中选择，相信更多的玩家还是会选择前者。在2003年中，我们希望BANPRESTO能够精益求精地做好每一部机战。眼镜厂，加油！！

2002年11月30日，BANPRESTO召开了"机战感谢祭"，遗憾的是我们无法亲临现场去感受一下异国机战FANS的热情，希望后面的文字能够或多或少地弥补这个损失。本次的专题最大的篇幅用在介绍《第2次α》新登场的几部作品上。在制作期间，星辰得到了破裂之人偶、绯川绫彦、镜の铃等人的大力协助。尤其是作为勇者王超级FANS的破裂之人偶怀着极大的热情撰写了《勇者王》和《钢铁杰克》的介绍，在此向他们表示感谢！在截稿之前，星辰得到了关于《第2次α》新系统的消息，各位机战迷们千万不要错过哦！！

文/星辰、破裂之人偶、绯川绫彦、镜の铃

# 《超级机器人大战》系列诞生秘话

## 很多担任各种职务的人发挥各自的最大能力，才能取得成功

1989年2月，现任BANDAI株式会社会长的杉浦幸昌创办了子公司“BANPRESTO”。“我在45岁的时候成为BANDAI的常务担当。我负责的是新设立的项目。那时想做一些全新的东西，比如娱乐领域之类。”当时，BANDAI与经营制造和销售专业用电子游戏机的KOALAND TECHNOLOGY公司结成合作伙伴，共同进军电子游戏娱乐领域。KOALAND TECHNOLOGY公司拥有优秀的技术力量，而且还拥有成功开发街机体感筐体的成熟经验。但是并非所有的生意都能取得成功，因为某件事情，KOALAND TECHNOLOGY公司在与BANDAI的经济合作中损失了上亿的资金。当时BANDAI的高层中抱有“对KOALAND TECHNOLOGY公司出现的赤字置之不理，同时也放弃合作开发娱乐事业的计划”想法的人占大多数。但是杉浦顽固地坚持下来。“就像要到国外去首先要有护照才行，要加入到新的市场领域就必须要有接受失败的心理准备。”杉浦曾在33岁的时候离开BANDAI，并有让POPPY玩具公司成功的经验。后来，为了让公司的股票上市，POPPY公司才与BANDAI合并。合并的同时，杉浦拥有了很多合并后以BANDAI名字继续存续的公司的股票。“既然新事业产生了这么多的争议，我把全部的BANDAI股份出让，让我一个人干吧。”结果，BANDAI的高层被杉浦的热情感动，新事业才得以继续发展。不久，杉浦就被任命管理改名为BANPRESTO的公司。

BANPRESTO的最初，几乎一切都是从零开始。某种枪械主题的产品制作也半途而废。那时候杉浦就想到，必须要发挥在POPPY公司时期积累的经验技术，创造出新的角色产品来一决胜负。不过，以单一主角为主题的作品在那之前也有制作，但并不引人注目。设想能否创作出新模式产品的结果，得出的结论是在产品中采用多个主角的混合体。在当时，将世界观完全不同的角色混合在同一作品中是被禁忌的。那时候就算是杂志的封面也不允许多个主人公并列排版。将这样的形式加入到游戏当中去，几乎是个梦想。但是杉浦并没有放弃。他勇敢地一个一个拜访以东映为首的拥有主角版权的公司。“还以为他是刚当上社长的一种庆祝形式呢。让他尝试做做看吧。”对于从POPPY时期就一直有生意往来的杉浦的要求，大家都很难说NO。尤其是在杉浦刚刚当上社长的时候。结果，杉浦顺利地超越了很多版权的限制，在1990年4月以超任为平台的游戏《SD BATTLE大相扑》制作完成并发售，取得了骄人的销售记录。但是，这个作品只是单方面做出让步后才取得成功的例外，很难持续制作。管理方面的人感觉困惑，甚至和杉浦展开商谈……“只是一种庆祝形式吗？可是作为作品它取得了成功啊。应该尝试做下去看看吧。”于是，在1991年4月，超人气游戏《超级机器人大战》系列终于面世了。“豪快”这个词用来形容杉浦的人品很合适。无论遇到什么样的困难状况，也绝对不放弃。尽管知道无理还是勇敢承受下来，不得不令人佩服。正因为有这样一个优秀的制片，所以才能有名垂青史的作品诞生吧。优秀的作品绝对不是一个人就能够完成的。担当各种职务的人发挥各自的最大能力才能够取得成功。这样的体会令人深思。

杉浦居住的家中，他将公寓的三个房间打通，在中间的部分堆满了他喜欢的玩具和各种道具。除了GUNDAM的HG系列全部收集齐全外，其他收藏的东西五花八门。“我按照喜欢买来的。”包括其他公司产品的赠品巧克力蛋之类全套的产品他也有收集。看来杉浦的豪快不仅体现在工作当中呢……



# 超级机器人大战2002感谢祭

2002年11月30日，六本木velfarre俱乐部。从数万名申请者中抽选出来的“SUPER ROBOT FANS”们有幸聚在一起，参加在此召开的“超级机器人大战2002感谢祭”。自1991年4月20日发售的第一款机战系列游戏起，在这12年中总共有26部作品发售，《超级机器人大战》这一系列也逐渐由游戏升华到了一种文化，甚至是一种精神。虽然比不上《最终幻想》的受世人瞩目，也不如国民RPG《勇者斗恶龙》的历史悠久，但是在所有机战迷眼中，在所有热血的机器人动画爱好者眼中，“SUPER ROBO”无疑才是最好的！每年都能够玩到机战，就是最好的礼物。







水木一郎 现场热唱

感谢祭以影山的吉他独唱拉开序幕，然后水木一郎的一曲脍炙人口的《铁甲万能侠》主题曲立刻将现场的气氛推至沸点。接着在大屏幕上播放了历代机战游戏中的经典画面，所有到场的机战迷们此时无一不感到热血沸腾！但是更加令人激动



历史回放

的还在后面，一段从来没有公开过的MOVIE开始播放，人群中顿时引起了一阵骚动，当在movie中看到了勇者王的影像之后，所有人都意识到这是最新的机战作品，当《第二次超级机器人大战α》的标题出现之后，欢呼声此起彼伏。movie之后播放了一段战斗动画，华丽且流畅的画面立刻再一次令全场惊叹。

演示动画播放完毕之后，寺田贵信终于出场了，另外还有三位著名的声优：神谷明（流龙马）、桧山修之（西罗）、绿川光（希罗）和一名漂亮的小姐也随同登场。寺田贵信正式公布了预定春季发售



六本木 velfarre



第2次α映像公开

的PS2游戏《第二次超级机器人大战α》，并公开了一些关于游戏的细节。接着众人开始在台上大演脱口秀，台上台下欢声一片。那位小姐的真实身份也终于公开，她也是一名声优，并且将首次在《第二次α》中出演女性主人公的角色，希望她能够有好的表现。

脱口秀之后就是在场的机战迷最为关心的抽奖活动了。本次的奖品都是由到场的来宾所珍藏的物品，包括有JAM Project全员签名的神秘礼物。这些奖品中最为抢眼还要数两把吉他，一把是以扎古的电磁斧为原型的，另一把则是以高达的光线来福枪为原型的。这两把吉他的公开售价高达95000日元，当BANPRESTO的伍贺社长亲自抽出获奖名单时，台下羡慕的目光几乎要把两名幸运儿望穿了！最后，还抽出了10名幸运观众，他们将免费获得《第二次超级机器人大战α》的游戏软件一套。

感谢祭接近尾声，不过这时真正的高潮才来临。JAM Project全体成员的现场迷你演唱会开始，众人合唱的一段《第二次α》的主题曲使现场的气氛达到了白热化……



脱口秀



**2003年3月27日，《第二次超级机器人大战α》再度上演！！**

# 机动战士 CROSSBONE 高达 X

CROSSBONE 原意是指“交叉腿骨的图形”，也就是我们熟悉的海盗旗标志，因此 CROSSBONE 高达 X 又称为“海盗高达”。《机动战士 CROSSBONE 高达 X》标题中虽然也有一个“X”，但是它和 TV 版动画《机动新世纪高达 X》并没有任何关系。海盗高达是 F91 的后继机种，正式开发代号为 F97，由于其一直处于秘密开发和测试阶段，所以机体番号为“XM-X1、2、3”。

在剧场版《机动战士高达 F91》的片尾出现过这么一行英文“This is only the beginning……（这仅仅是开始……）”，当时很多观众都认为这将是新的 TV 版高达动画的序章，在剧场版中的那些没有交待清楚的情节都将在以后的 TV 版中说明清楚。可是两年之后的 TV 版高达动画却是《机动战士 V 高达》，在内容上和 F91 没有任何关系……事实上，在 F91 之后确实有续集出现，不过该作品并没有动画化，而是一部由富野由悠季作原创剧本，长谷川裕一作画的漫画——《机动战士 CROSSBONE 高达 X》。此漫画单行本共六册（国内版本为 3 册），故事的内容延续自 F91。

### story

U.C.0133 年，F91 故事结束后 10 年。在地球出身的少年托比亚和他的同学乘坐太空船前往木星，他们以留学生的身份来促进与木星之间的文化交流。在进入木星重力圈之后，突然遭到了名为“海盗先锋”的宇宙海盗团的袭击。一黑一白两架身批斗篷的机器人锐不可当，防卫部队溃不成军，不过奇怪的是，海盗们对于战败的机师并不赶尽杀绝，而是让他们平安逃脱。托比亚在舰上发现了一个惊人的秘密，木星帝国竟然利用学生交流船偷运大量的武器和毒气进入木星，而他们的老师卡拉斯则是木星的间谍，也是这次行动的主谋。正当卡拉斯要杀托比亚灭口的时候，海盗出现，拯救了托比亚。

“海盗先锋”集团的首领是名为贝拉·罗娜和金凯德·纳乌的一男一女，他们的真实身份则是在 U.C.0128 年的事故中失踪的反贵族主义领袖塞希莉和西布克。同时，当年作为西布克的死敌，死亡先锋军中黑色精英队长萨比尼也是海盗集团的一员，驾驶着黑色的海盗高达 2 号机共同作战。

托比亚和少女贝尔娜蒂特被海盗先锋的旗舰收留，托比亚在得知事实的真相之后决定帮助金凯德等人。令人吃惊的是托比亚竟然是一名新人类（NT），而贝尔娜蒂特的真实身份居然是木星帝国首领的女儿。在和木星帝国的战斗中，托比亚逐渐成长为一名优秀的机师，萨比尼则为了自己的野心成为反叛者，并且出其不意地将金凯德重创，海盗先锋部队溃败，只能暂时在地球隐藏起来。获得了新战力——海盗高达 3 号机的托比亚等人与金凯德成功会合，经过艰苦的战斗终于击碎了木星帝国的野心。虽然历史上关于这场战斗记载几乎为零，但是热血奋战的英雄们却永远被人们传诵。

### 关于西布克

《机动战士 CROSSBONE 高达 X》的主角有两人，西布克（即金凯德）和托比亚。托比亚是标准的富野作品中的小 P 孩主人公，没有太多的可以说的地方。西布克则是高达作品中为数不多的在两部作品中都担任主角的角色，而其强悍程度更是史无前例，恐怕即使是阿姆罗、卡缪也要自叹弗如。F91 是以射击为主机体，F97 则是以格斗为主的机体，西布克操纵这两架类型完全不同的机体都得心应手，可见其无论是格斗能力还是射击能力都非常优秀，这在高达机师中是非常少见的。但是优秀的驾驶能力还不足以说明西布克的强大，最令人恐怖的是其超级顽强的生命力，即使是有“小强”之称的希罗和西罗之流也难以望其项背！恐怕只有号称“不死的小强强”的星矢才能与之匹敌。在萨比尼叛变之时，西布克驾驶的海盗高达 1 号机的驾驶舱遭到了萨比尼光束军刀的偷袭，西布克的整支右手化为烟尘，右眼也遭到重创。但即使是这种不利的状况下，西布克依然能够驾驶着驾驶舱被洞穿的 1 号机以光束盾作为隔热板平安降落至地球。并且仅仅小睡了几天之后又加装着义手重新活跃在战场上，在与萨比尼的再次对决中成功手刃对手。相比 F91 中还略显稚嫩的少年，10 年后的西布克成熟稳重，值得信赖，为了自己深爱的塞希莉甘愿背负刽子手的宿命，并承担一切的罪孽。这种感人肺腑的恋情在充斥着“早恋”“畸恋”等异类恋情的高达世界中更加显得弥足珍贵。

### 机体介绍

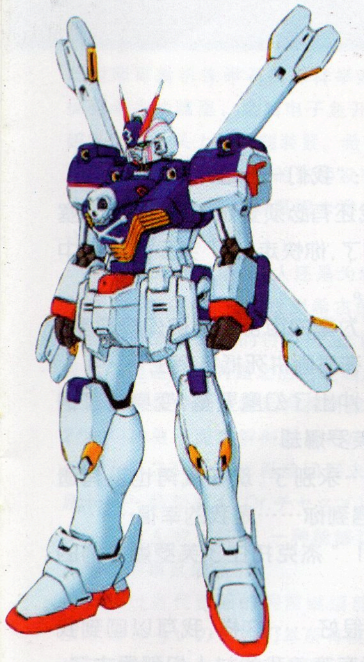
虽然海盗高达并没有动画化，但是其受欢迎程度一点也不低于其他的高达。头部的骷髅标记和为了应付木星圈高重力而装载于背部的“X”型主推进器是其最大的标志。与重视射击战的 F91 不同，海盗高达装备的基本都为实体格斗系武器，同时还具有光束斗篷、巨大的实体剑







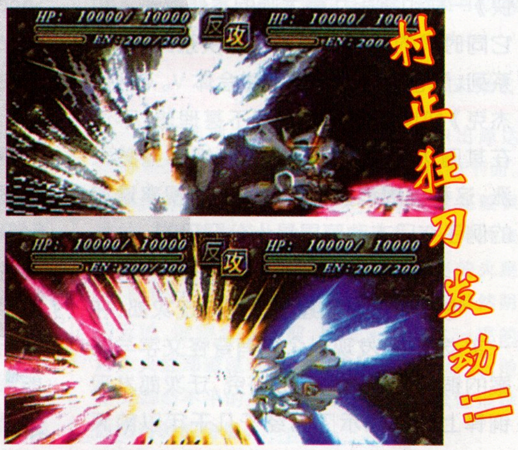


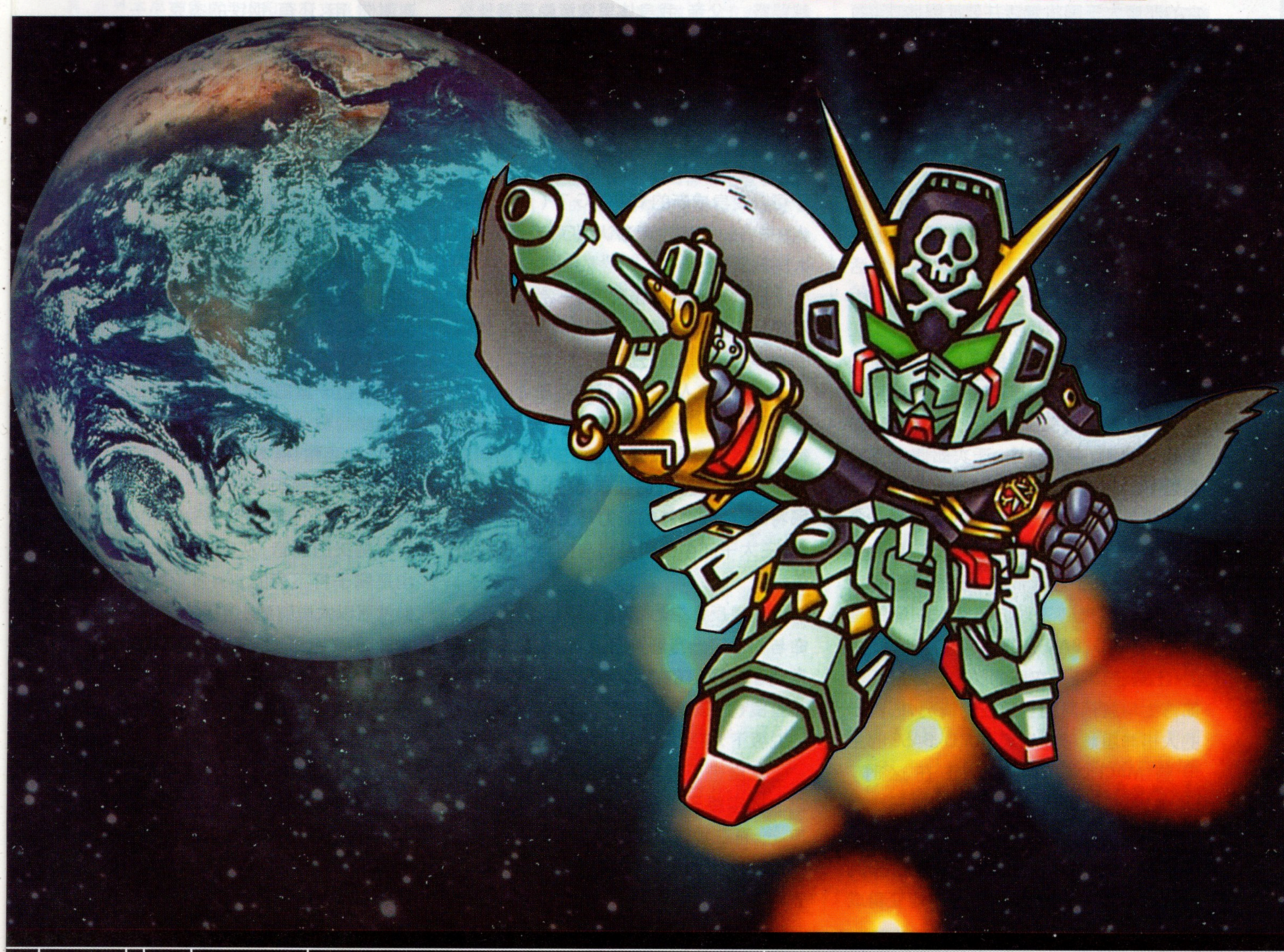


“村正狂刀”、以及久违了的核心战斗机。这样的设定在其他 U.C 世纪高达作品中都是十分少见的。

海盗高达在原著中共有三架。西布克驾驶的 1 号机，萨比尼驾驶的 2 号机和托比亚驾驶的 3 号机。1 号机和 2 号机的涂装并没有沿用高达经典的红、白、蓝三色，1 号机以白色为主，2 号机则以黑色为主。当二人驾驶着加装了光束斗篷的机体出现时，实在是给人一种震撼的感觉。

3 号机是海盗系列中性能最强的一架，装备有 I–feild 防护力场，以及最强的武器村正狂刀。3 号机的 I–feild 发生器安装在双手上，单手臂启动时有 105 的有效时间，之后需要 120 秒的散热时间才能再次发动，因此在双手交互使用时会产生 15 秒的无法防御时间。村正狂刀是高达史上绝无仅有的超强实体格斗武器，通过剑身两侧的 14 个喷射孔发射出 14 把小型光束剑而形成一把类似“斩舰刀”的巨大格斗剑，威力惊人！另外，村正狂刀的顶端可当作光束枪使用，也可将其集中为一把超长的光束矛使用。将剑身插入敌机体后再发动光束剑作零距离攻击更是具有一击必杀的效果。



# 钢铁杰克

《钢铁杰克》是1975年开始放映的一部元祖级的机器人动画，和《铁甲万能侠》一样也是永井豪大师的杰作之一。和它同时代的动画作品有万能侠系列、盖塔系列、勇者莱汀以及超电磁合体V。《钢铁杰克》初期播放时收视率不甚理想，不过在其周边玩具发售之后，收视率竟然大涨，这种以周边玩具带动本体收视率增加的例子在日本动画界是十分罕见的。

## STORY

考古学者、物理学家司马迁次郎，在一次发掘中，发现一个刻有奇怪文字与图案的铜铎。经过深入的研究，迁次郎发现铜铎上的图预示了已经于几千年以前灭亡的邪魔大王国将复活并要征服地球。为了粉碎邪魔大王国的野心，司马迁次郎博士利用磁能量的原理制造了对抗邪魔大王国的机器人一钢铁杰克，把自己的儿子司马宙的身体秘密进行了改造，使之成为了强化改造人CYBORG，并把铜铎上记载的关于邪魔大王国的秘密隐藏于宙的体内，然而这一切，包括宙本人都不知道。

就如铜铎的预言，邪魔大王国复活了。希米加女王带领着以邪魔大王国三大干部为首的HANIWA幻人军团，展开了征服地球的战争。为得到铜铎上关于邪魔大王国的秘密，三大干部之首的伊基玛，在司马迁次郎的面前突然出现，威逼他交出铜铎的秘密，在搏斗中，迁次郎博士不幸坠落下山崖……临死的迁次郎，将一个木盒交给宙，里面是一双奇特的手套和一个奇怪头像的坠子。而司马宙就此带着迷团与疑惑，踏上了对抗邪魔大王国的道路。

司马宙来到了对抗邪魔大王国的基地——BUILD BASE，在主电脑室的屏幕上，出现了父亲迁次郎的头像。原来迁次郎博士早就预料到了现在的情况，把自己的人格与思想移植给了BUILD BASE的主电脑MACHINE·FATHER。正在这时，HANIWA幻人军团向基地袭来，宙只身驾驶摩托车出战，很快便陷入困境。这时父亲的声音在耳边响起：“将双拳合于胸前，大叫‘钢铁杰克’，此时你就能变身成对抗邪魔大王国的超级机器人——钢铁杰克了。”宙变身成了杰克的头部，与Big Shooter射出的杰克身体的其它部件合体，成为了钢铁杰克！！杰克的超强威力，很快便将来袭的HANIWA幻人打败。

气急败坏的女王希米加，为了从宙身上得到铜铎的秘密，不断地派遣三大干部率领HANIWA幻人军团来进攻。BUILD BASE的科学家们研制出了能够让杰克适应各种战斗的强化部件，装备上这些强化部件后，杰克的战力得到进一步的提升。而宙在多次与敌人的战斗中，身陷困境也能够逆转，就连被敌人的利箭刺中心脏后也仍然死里逃生，这一切都让司马宙越来越疑惑：“父亲，我身体里究竟隐藏着什么秘密！！！”

在父亲的声音激励下宙进行着残酷的特训，终于宙在受到敌人的致命攻击的濒死状态下，凭借着父亲的不断激励以及坚强的意志，精神与肉体在一点集中，终于可以变身成新的CYBORG了（超级赛亚人……）。而宙也渐渐认识了自己是强化人的现实。

经过一番精心布置，女王希米加终于从司马宙身体内得到了铜铎的秘密。诵唱完铜铎上破译出的咒文后，异次元之门打开了，新的敌人——地狱的帝王“龙魔帝王”降临了。在邪魔大王国内龙魔帝王举行了盛大的就任仪式，而女王希米加则率众想发动反乱。此时在妖花中出现了芙罗娜将军，她以卓越的能力马上便平息了反乱，三大干部中的伊基玛与阿马索被关进监狱。

平息反乱之后，芙罗娜奉龙魔帝王之命与司马宙一方展开了战斗，在战斗中宙发现了芙罗娜的内心其实也非常的温柔和善良（应该是可说得人物）。在宙诚恳的说服下，芙罗娜的心动摇了。

龙魔帝王的能力远远在女王希米加之上，宙终于不敌敌人的强大攻势而被捕。一直在犹豫不定的芙罗娜终于做出了自己的决定，她潜入囚禁宙的地方，解开了宙的绳索。

宙说道：“我们一起逃走吧！”

“不，我还有必须要做的事，幻魔要塞这边交给我了，你快走吧！”芙罗娜的眼中涌现着泪水。

以大义为重的宙奋力突破幻魔要塞，而芙罗娜则在后面拼死抵抗帝王……

宙终于冲出了幻魔要塞，变身成了钢铁杰克，而芙罗娜却……

“宙……永别了，现在我再也没有遗憾了，能够遇到你……是我的幸福……”

“不！！！”杰克托住了芙罗娜虚弱的身躯。

“这样很好……这样，我可以回到我的双亲，还有等着我的村人们那里去了，谢谢你，宙，还有，钢铁的杰克……”

眼中闪耀着泪光，芙罗娜带着微笑离开了这个世界。

“芙罗娜！！！”

愤怒的宙，紧握双拳，与地狱的帝王——龙魔帝王展开了最后的对决……

## 人物介绍

**司马宙**：本作的主人公，科学家司马迁次郎的儿子。本来是摩托车修理场司马莫塔斯的经营者，同时也是个赛车手。是宙的父亲迁次郎改变了他的命运，将他的身体改造成了不死之身，并可以合体成为钢铁杰克。宙一直都恨自己的父亲，父亲严格而残酷的特训使他几乎放弃，在剧情前半宙战斗的目的根本就不是想拯救地球，只是想在父亲面前证明自己是一个真正的男子汉。宙的声优是古谷撤，也就是阿姆罗与星矢的配音，从宙的表现来看，应该也是属于打不死的“小强”类型，现在我们就可以大概猜测出宙高喊类似“小宇宙爆发吧！”或是“这是为什么？怎么会这样呢？”时的语气了。

**司马迁次郎**：考古学者兼物理学家，在一次考古活动中发现神秘的铜铎后，他明白自己的宿命即将到来，为了阻止邪魔大王国的野心，他不仅将儿子宙改造成了CY-BORG，还将自己的意识与人格移植到了BUILDBASE的主电脑MACHINE·FATHER上，肉体死后迁次郎以MACHINE·FATHER

的方式继续存活，对抗邪魔大王国。最后 MACHINE·FATHER 所在的救生船与幻魔要塞同归于尽，迁次郎的生命也完全地消失在烟雾中。

**卯月美和**：幼年时被司马迁次郎所收养，之后成为他的助手，钢铁杰克的各种部件的运输战斗机 Big Shooter 的驾驶员。

## 机体介绍

和盖塔同处于 70 年代的机器人动画《钢铁杰克》在机体的设定上依然有一些不太真实，甚至是牵强的设定出现。首先由司马宙变身成为 CYBORG 宙，然后 CYBORG 宙再经过一系列匪夷所思的肢体动作变形成为杰克的头部，最后再与运输船 Big Shooter 发射出的身体各部件在空中合体组成超级机器人——钢铁杰克。



钢铁杰克身高 10 米，体重 2.5 吨，最高出力达 75 万马力，跳跃能力达到 40 米，是司马迁次郎博士以磁理论为基础制造出的以磁流波能量为动力的超级机器人。不过称其为超级机器人确实有些勉为其难，因为其身高和体重与超级机器人的标准有很大的差距。通常超级机器人的身高应在 30 米左右，体重以百顿为单位。而钢铁杰克的设定即使与超时空要塞的 VF 战斗机或者高达等经典 REAL 系机体相比也有很大的差距。在整个机战世界中，身高在 10 米以下的机体也只有圣战士和苍之流星雷兹纳等少数几个运动性极高的“回避之王”，如此看来，杰克在第二次 ALPHA 中是否会被设定为一个运动性非常优秀的角色呢？这个……恐怕不太可能……从目前公布的画面来看，杰克依然是一个典型的超级系角色。

钢铁杰克的设定中非常有特点的就是杰克可以换装各种武器装备，由此具有不同的攻击力和适应性。相信此换装系统在游戏中必定会有精彩的表现。下面为大家介绍一下杰克的主要装备。

**装备 1 mach drill**

在杰克的双臂上装备上两个巨大的钻头的强化部件，也是杰克最先入手的装备。mach drill 装备上后杰克便可以飞行以便于空中作战，最高可以飞行到 4500 米的高空。而将两臂上的 DRILL 高速旋转后发射出，便是 mach drill 状态下的最强招式 mach drill shot。

**装备 2 jeeg bazooka**

在右臂装备上火箭炮，便是杰克的 bazooka parts 了。最高装弹数达 30 发。

**装备 3 jeeg buckler**

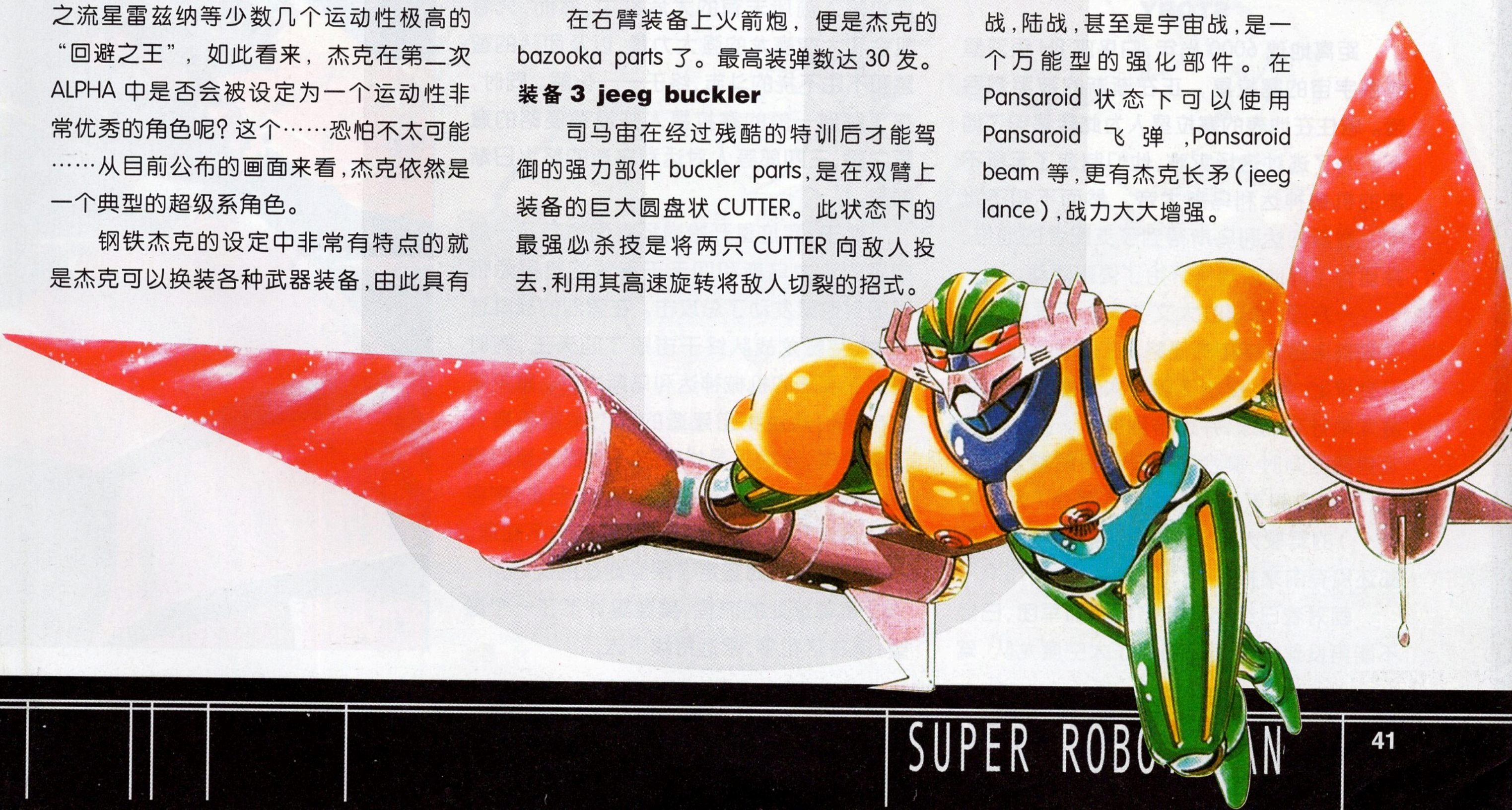
司马宙在经过残酷的特训后才能驾御的强力部件 buckler parts，是在双臂上装备的巨大圆盘状 CUTTER。此状态下的最强必杀技是将两只 CUTTER 向敌人投去，利用其高速旋转将敌人切裂的招式。

**装备 4 sky jeeg**

sky parts 是为了提高杰克在更高空进行持续作战能力而开发的。装备上以后杰克可以变形成为飞机状（变形依然是没有任何道理可言的超自然力变形），可以到达一万米的高空，并可以使用 sky beam,sky missile 等武器。

**装备 5 Pansaroid**

钢铁杰克最具特点的强化装备，便是马型机器人 Pansaroid 了。杰克与 Pansaroid 可以合体成半人马状的机械，合体后拥有卓越的运动性，可以适应空战，陆战，甚至是宇宙战，是一个万能型的强化部件。在 Pansaroid 状态下可以使用 Pansaroid 飞弹，Pansaroid beam 等，更有杰克长矛（jeeg lance），战力大大增强。



# 大空魔龙凯金



全长 400 米，总重 38000 吨。是以地球防御为目标而开发的陆海空万能移动要塞。采用超金属制造，以原子力、光子力和磁力作为动力源。空中最高航行速度 3 马赫，地上 200 公里每小时，水上 120 海里每小时，宇宙空间亚光速。大空魔龙是母舰级单位，凯金等机体平时都收藏在机体中，战斗时放出。在受到攻击时，大空魔龙可变形为旋涡防御形态。

《大空魔龙凯金》是一部于 1976 年上映的 TV 动画，也是著名的东映动画独立制作的第一部机器人动画片。同处于 70 年代，《大空魔龙凯金》不可避免地受到了盖塔、万能侠等动画的影响，无论是从情节还是机体设定上，我们都能从中看到那些元老级超级机器人动画的影子。《大空魔龙凯金》全长 44 集，虽然收视率与万能侠等作品相比仍有一定的差距，但是作为日本动画业界的代表东映动画在制作这部动画时可谓尽心尽力，与同期的那些粗制滥造的机器人动画相比，《大空魔龙凯金》无论从制作上还是剧情上都可称得上一流。

大空魔龙并非首次在机战中出现，在 1996 年 PS 上的《新超级机器人大战》中大空魔龙就作为主力登场，可惜由于该作设定过于异类，且读盘时间太过漫长的原因，很快就隐没在第四次 S 和 F 的光辉中。本次大空魔龙重新在第二次 ALPHA 中复活，也是它首次以 Q 版的形象登场。严格来说，Q 版的形象和新超中真实比例的形象确实有一段差距，本次 Q 版的造型总是给人一种滑稽的感觉，希望在游戏中大空魔龙不要扮演类似于小丑的角色。

### STORY

距离地球 6000 光年，白鸟座 EH 银河星群系宇宙的塞拉星，正在渐渐的被黑洞吞噬。居住在地表的塞拉星人为此转移到了地下。为了逃过这场灾难，他们制造了无所不能的机械神达利乌斯大帝。然而不知不觉中，背叛的达利乌斯得到了支配者的地位，并且为了向地球移民开始了侵略活动。

一方面，地球的大文字博士很早就预见了会有来自外宇宙的侵略。在国联的地球防卫会议上，博士提出了以巨大要塞战舰大空魔龙来守卫地球，并且得到通过。在大空魔龙建造的同时，集合了一些具有超能力的队员，最后只剩下战斗用机器人凯金（**ガイキング**）的驾驶人选，职业棒球投手石路三四郎还没有前来报道。

面对着已经出动的暗黑恐怖军团，已经不能再投球的三四郎加入了大空魔龙队，驾

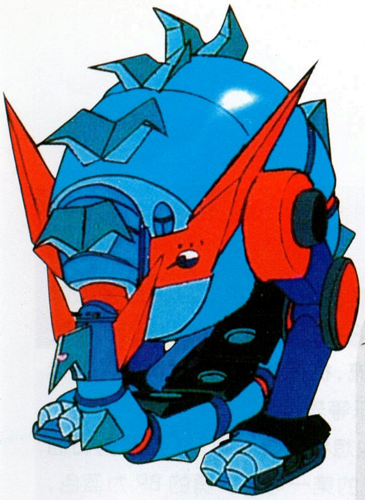
# 大空魔龙

驶着凯金不断的与敌人的暗黑怪兽作战。激烈的战斗一天天在持续，大空魔龙队曾经好几次陷入前所未有的大危机中，然而，凭着凯金和大空魔龙的强大力量，以及团队的智慧和不屈不挠的斗志，终于一一化解。同时，在了解到一般的塞拉星人并没有侵略的意思之后，三四郎等人对达利乌斯的怒火日渐高涨。

终于，塞拉星开始崩坏。而舍弃了一般市民的达力乌斯和四天王率领的暗黑恐怖军团对地球发动了总攻击。在激烈的战斗过后，大空魔龙战队终于击败了四天王，同时消灭了邪恶的机械神达利乌斯大帝。塞拉星的市民们通过秘密建造的都市宇宙船离开了塞拉星，开始了寻找新的可居住星球的流浪之旅。地球再一次迎来了和平，但是，宇宙中还有没有未知的侵略者呢？谁也不知道。三四郎等人为此坚定了保卫地球的决心。

看着远处的流星，美登里许下了一个愿望：请将这和平，永远持续下去…





全长 50 米，总重 220 顿。大空魔龙战队的主要战力，采用和大空魔龙相同的超金属制造，以原子力、磁力为动力源。凯金严格来说是一个合体型的机器人。其躯干部分就是大空魔龙的头部，手臂和双腿平常放置在格纳库中，在战斗时将其发射出去和头部组合成为凯金。在剧情中，凯金的头部曾经损坏，后重新修复并增加了威力巨大的新武器使战斗力大为提高。凯金超过半数的必杀技都是由头部发出，可以说头部是凯金战斗力最强的部分。



# 凯金



# Brain Powerd

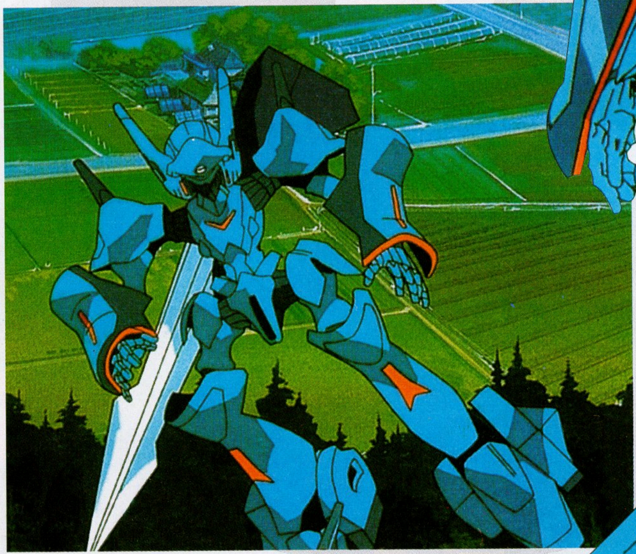
《Brain Powerd》是 1998 年由 SUNRISE 制作的一部 TV 动画。总监督是著名的富野由悠季，人物设定为猪股 睦美，机体设定则是永野护（一眼就看出来了），音乐制作由著名的制作人菅野洋子担当。从制作阵容上看非常豪华，不过该片的收视率和评价都只能称得上“一般”。

实际上，《Brain Powerd》是富野由悠季模仿《新世纪福音战士》而创作的，从故事的背景到人物的设定，甚至包括一些分镜头的使用上都和 EVA 非常相似。值得一提的是该片的片头制作得非常意识，模仿 EVA 的痕迹十分明显，甚至可以说是有过之而无不及。总共一分半钟的片头，只有不到 4 秒钟女主角们是穿着衣服的，其他时间……咳咳~~由于片头过于暴露，香港在引进该片时不得不将片头修改，不过动画的正片中并没有出现暴露镜头，看来片头的恶趣味完全是富野大人想过一把 EVA 的瘾啊！

## STORY

在太平洋深处，沉睡着一座拥有自己意志的迷之遗迹“奥分（Orphan）”，传说奥分一旦苏醒并浮出水面，就会将地球上的所有能量（包括生命能量）全部吸收，之后飞向其他星球寻找新的猎物。

在地震之后世界各地纷纷出现了和奥分相关的神秘“圆盘（Plates）”，这些圆盘经过“物质再生（revival）”之后进化为了生态人形兵器“Anti-body”。“Anti-body”共分为两种：奥分的支持集团“回收者（Reclaimers）”所拥有的 Grand Cher 和其对立势力所持有的被认为是残缺品的 Brain Powerd。事实上，Brain Powerd 是与地球生态系统同步后产生的新世代生态装甲。女主角宇都宫比玛是反奥分集团“诺维斯·诺亚（Novis Noah）”的一员，一次偶然的情况下圆盘（Plates）在比玛面前再生成了生态装甲 Brain Powerd，而此时负责回收圆盘的男主人公伊佐未勇正好赶到，两人的初次邂逅并不愉快。勇是“回收者（Reclaimers）”集团统帅的儿子，他的双亲、姐姐都是回收者的成员。但是命运却无情地将勇推向了反抗回收者的一边，勇的 Brain Powerd 在比玛的启发下终于觉醒了，等待他的将是无休止的战斗。勇和比玛可以算是一对欢喜冤家，吵嘴斗气是经常的事情，每当勇忍无可忍时就会说：“你再吵我就亲你哦！！”汗……

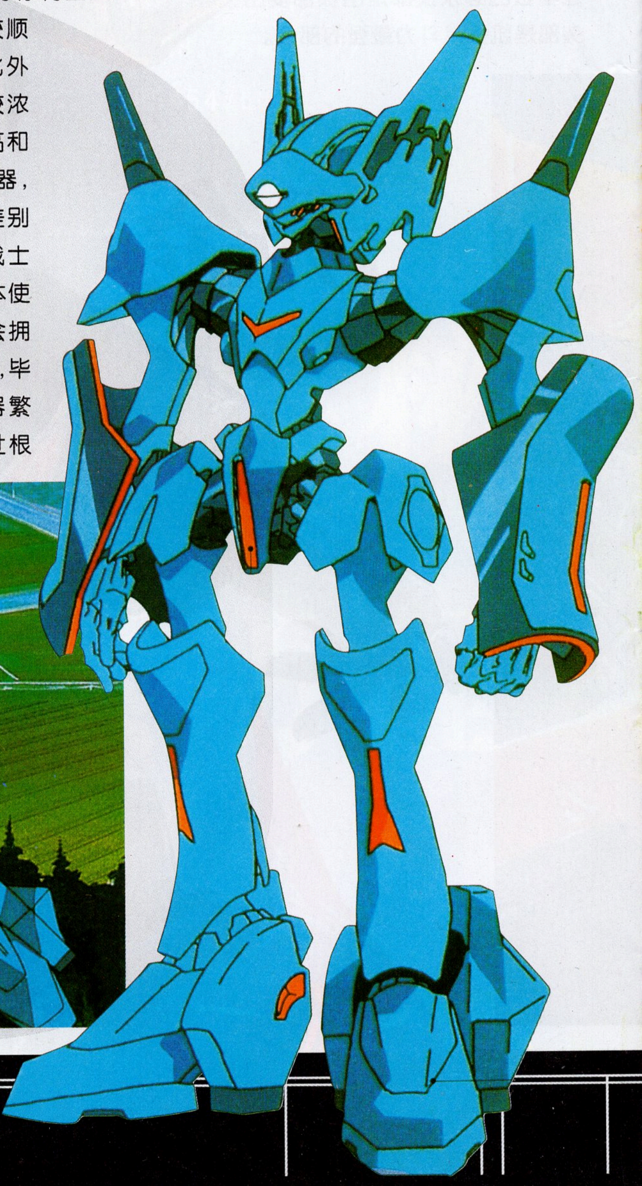


## 机体介绍

**Brain Powerd**：实在是很难翻译的名字，一译作“灵魂力量”，不过好像有些欠妥，还是将其简称为“BP”比较顺口。BP 的设定是永野护，因此外形实在是非常诡异，具有比较浓厚的五星风格。该机体的身高和重量不明，可能因为是生态兵器，所以根据使用者不同会有所差别吧，不过目测其身高应和圣战士接近，运动性非常优秀。该机体使用的是某种生态能源，可能会拥有类似 HP 回复的特殊能力吧，毕竟是属于类生物。BP 的武器繁多，射击型、格斗型都有，不过根据原作来看其最强的招式应该是多人的合体技。BP 拥有自己的意志，可以和驾驶员进行交流，机体头部的“眼睛”可以传达喜怒哀乐等表情。

“你也想看见阳光吧？”这是勇和他的 BP 所说的第一句话。勇的 BP 为蓝色，在机体上有代表男性的倒三角型纹章。在物质再生之后，勇的 BP 由于机能不全而一直闲置，之后由勇的双手代替控制器进行细密操作和内部整备。

“这孩子的目光…很温柔……”这是比玛和她的 BP 所说的第一句话。比玛的 BP 为白色，性格是那种不怎么喜欢战斗的温柔类型，并且拥有代表女性的三角型纹章。



# 勇者王 GAOGAIGAR

GAGAGAGAGAGA GAOGAIGAR, GAGAGAGAGAGAGA GAOGAIGAR!!!

以上绝非作者手误打出的一堆重复字母，而是由远藤正明所演唱的超级热血的勇者王主题曲《勇者王诞生》的歌词，所有观看过原作的朋友只要一看到上面的字符，就会第一时间在脑中回放出那首令人热血沸腾的主题曲。

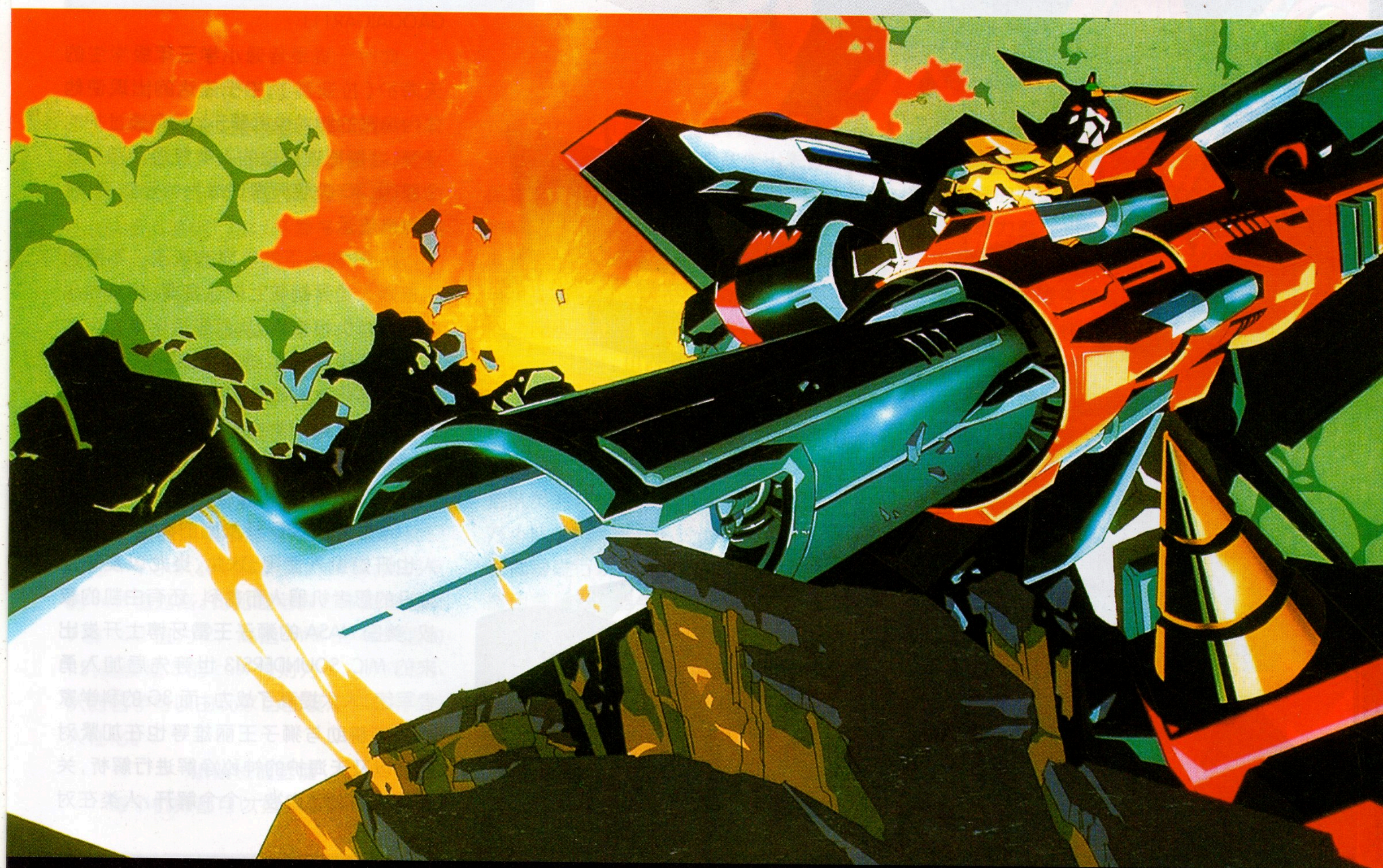
于 1997 年播放的 SUNRISE 热血动画《勇者王 GAOGAIGAR》，监督是米たにヨシトモ，机械设定也是大家非常熟悉的大河原邦男。勇者王无论在日本国内还是在其它地区都是一部超受欢迎的作品。无论是那首由日本首席热血作曲家田中公平作曲、远藤正明演唱的超热血片头曲《勇者王诞生》，还是剧中那种类繁多的各种专有名词、专有设定，大量的迷团，以及庞大的剧情，都无时无刻不在吸引着众多勇者 FANS。而全部剧情的主题就只有一个词“热血”，难怪有人说过“没看过勇者王，就不会真正了解´热血´的含义”。《勇者王》虽然是第一次加入机战的大家庭，但是在其他游戏中勇者王早就登场过了，如《SUNRISE 英雄潭》、《勇气传说》等。在日本玩家投票选出的机战最希望参战作品中，《勇者》系列向来都是名列前茅，本次《勇者王》的正式加入可算是大快人心，相信又会有一大批新的机战迷加入其中。从《勇者王》整个故事设定来看，本次的剧情很可能与《勇者王》有莫大的关联，在游戏中一定会有许多经典场面再现的。

## STORY

三重连太阳系是一个离银河系相当遥远的行星系，拥有着紫色、绿色、红色三颗行星。

紫色行星的科学家们研究出了一种能够净化人类的负面情感的程序——Z 主脑（Z MASTER，分开就是机界 31 原种），本意是好的，但是由于出错导致了 Z 主脑程序得出了必须在全宇宙实现机界升华（即将所有生物都变成机械生物）的极端结论。接着悲剧开始了，紫色行星成为了机界升华的第一个牺牲品，连研究 Z 主脑的科学家普莉玛达与波罗内斯也被佐达化，成了机界四天王。

机界升华的恐怖弥漫着整个三重连太阳系，红色行星与绿色行星的人们都在努力找出对抗机界升华的办法。就在大家陷入绝望之中时，一丝光明出现了，绿色行星的领导者加印刚出生的儿子拉迪奥，竟然天生便具有佐达抗体。加印根据儿子天生具备的对佐达的净解能力，制造出了与佐达具有相反力量的、闪耀着绿色光芒



的G石。

而红色行星也没有坐等灭亡，领导者阿贝尔仿照G石的原理制造出了同是佐达抗体、红色的J宝石，同时也根据获得的加印的儿子拉迪奥的生体情报，制造出了对抗佐达的生体兵器——阿鲁玛（共31名），同拉迪奥一样也具有净解佐达的能力。红色行星上还组成了对抗机界三十一原种的特殊部队，战士的名字是Soldat J，共有三十一人，他们每个人都守护着一名阿鲁玛，并配有一艘巨型战舰J-ARK。

与机界31原种的激战展开，敌人的实力完全超出了行星上人民的想象，最后soldat J部队几乎被全灭，只残留下伤痕累累的soldat J 002和他的战舰J-ARK，soldat J 002被佐达化成了机界四天王中的比查，J-ARK上的主电脑tomoro则被佐达化成了机界四天王之一的宾治龙，而他们的阿鲁玛侥幸逃往地球，被戒道太太收养，成为了戒道几巳。

终于红色行星与绿色行星都难逃被机界升华的命运。在灭亡前加印把自己的儿子拉迪奥托付给了机械狮加里安，并把自己的意识与人格COPY在了加里安里，加里安带着幼小的拉迪奥飞向地球，将拉迪奥交给了天海夫妇抚养，拉迪奥拥有了地球人的名字——天海护。

2003年秋，宇宙开发公团的飞行员狮子王凯在试飞中，遇上了飞向地球的未知物体EI-01（正体是统率机界四天王、要将地球进行机界升华的机界司令）。此时加里安赶到，经过一番搏斗，救出了身负重伤的凯。EI-01则冲入地球大气圈，隐藏在了东京地底。

# 勇者王 诞生



加里安带着凯回到地球，为了拯救凯的生命，凯的父亲狮子王丽雄利用加里安上面G石的力量，将凯的身体进行了改造，从此凯的生命依靠G石的能量来维持。根据加里安所带来的信息，人类开始积极准备对抗可怕的敌人佐达，地球防卫组织GGG（Gusty Geoid Guard简称3G，GGG并非勇者王GAOGAIGAR的简称。）成立，而加里安则被3G所收纳研究。

2005年四月，EI-02出现，人类与佐达的战斗终于展开。新生的改造人狮子王凯，与加里安融合后变形成为人形机械GAIGAR，再与Stealth Gao、Liner Gao、Drill Gao进行最终融合（Final Fusion），人类最后的希望——勇者王诞生，它的名字叫GAOGAIGAR！！！

此时一直是普通小学三年级学生的天海护（拉迪奥），由于佐达的出现使他体内隐藏的能力也觉醒了。只有通过护的净解，才能把佐达化的人类复原。因为这个原因，3G吸收天海护成为特别队员，共同对抗佐达。

EI-01和手下的机界四天王，不断地将普通人类强制装上佐达金属，使其内心的愤怒与仇恨增幅，从而佐达化成为巨大的机械（EI系列），来对抗GAOGAIGAR。而凯在与佐达的战斗中不断成长，通过必杀技"天与地"取出佐达核心，然后再由护将其净解复原成人类，这也是人类对抗佐达金属的唯一方法。

与此同时，3G开发出的人工AI机器人也开始投入使用，冰龙、炎龙以及神出鬼没的忍者机器人布鲁科、还有由凯的叔叔、美国NASA的狮子王雷牙博士开发出来的MIC SOUNDERS13世等先后加入勇者军团，大大提高了战力。而3G的科学家猿头寺耕助与狮子王丽雄等也在加紧对佐达以及天海护的神秘净解进行解析，关于佐达的谜团也被一个个解开，人类在对

佐达的战斗中慢慢占据了主动。

凯在长期与佐达的战斗渐渐无法承受多次使用“天与地”而对身体带来的过重负荷。为此 3G 终于决定启用秘密开发的超级 G 工具——黄金之锤（一译毁天灭地锤），对应的可变形成为黄金之锤接合器的机器人黄金玛格也加入了勇者军团。黄金之锤在战斗中发挥了极强的威力，敌人一次次在耀眼的金光中消失得无影无踪。

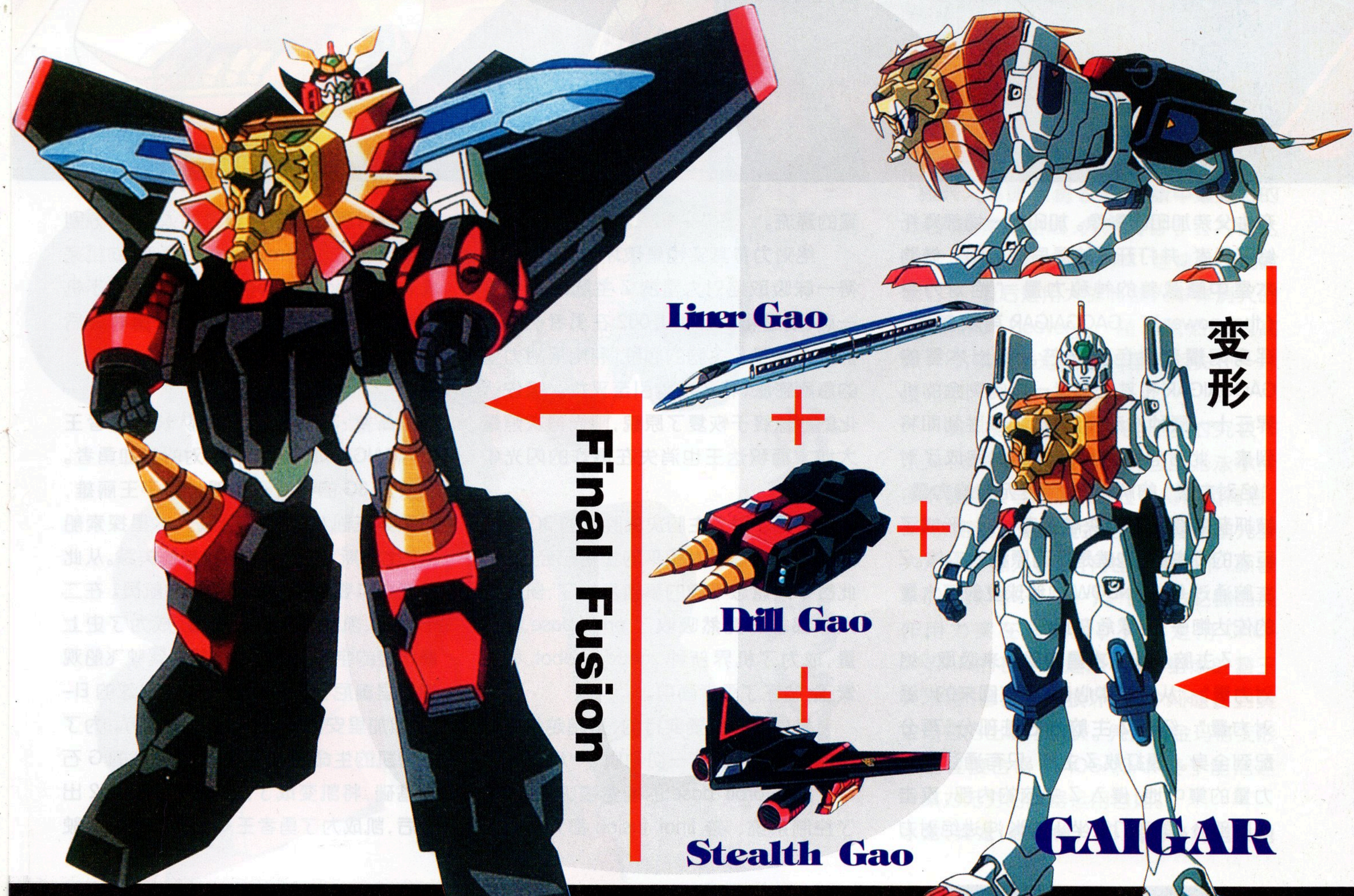
终于到了与 EI-01 决战的时刻，连机界四天王也抵挡不住勇者们必胜的决心。失去了机界四天王的 EI-01 现出了巨大的正体，强大的能力令勇者军团难以招架，打败它的机率几近为 0，但是正如大河指挥官所说的，“成功率只是给人看的，剩下的就用勇气来弥补吧！！！”3G 启用了凭着把被 G 石封印了的高能量收集体爆炸性地解放出来，引发出极限以上的力量的最终武器——弹丸 X，通过弹丸 X，勇者们发挥出了超越极限的力量，狮子王凯的斗气令天地震动，终于 EI-01 抵挡不住黄金之锤的强大威力，在 GAOGAIGAR 的雄姿后化作一道光柱消失……

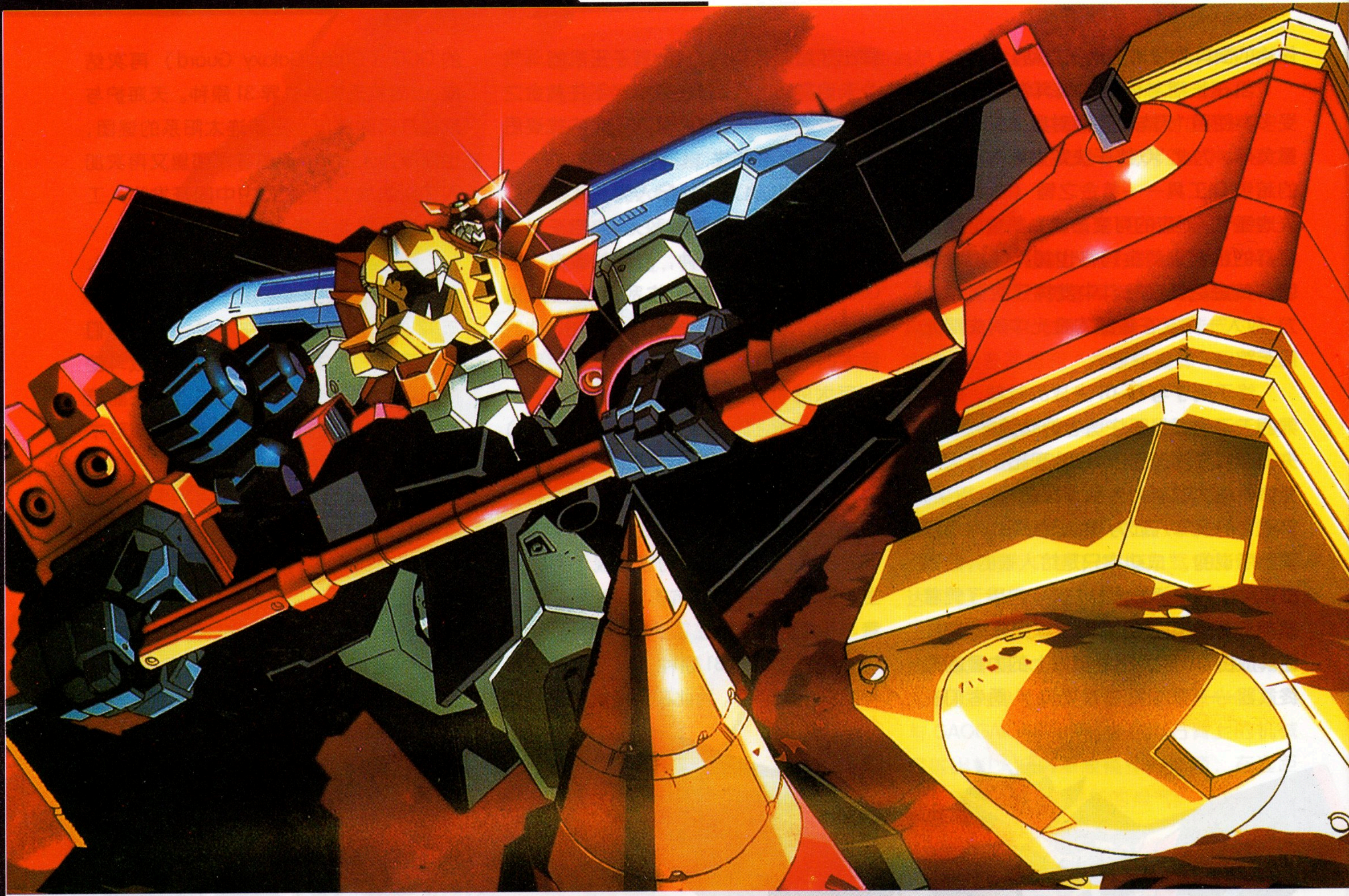
EI-01 被消灭了，但人类与 Z 主脑的战争才刚刚开始。新的敌人、来自三重连太阳系的机界 31 原种，向地球袭来。连 GAOGAIGAR 也抵挡不住敌人的强大攻击，3G 的基地遭受了毁灭性的打击。此时巨大的白色战舰——J-ARK 出现，变形成了巨大的机器人积达王，解除了 GAOGAIGAR 的危机。原来戒道几巳（阿鲁玛）的能力终于觉醒，他找到了被勇者们打败的机界四天王中的比查与宾治龙，将其还原成了守护阿鲁玛的战士——soldat J 002，宾治龙也再次成为了战舰 J-ARK 的主电脑。为了共同对抗机界 31 原种，G 力量与 J 力量终于站在了一起。

要打败机界 31 原种，只有将所有原种的核全部净解。为此在卫星轨道上新生的 GGG（Gutsy Galaxy Guard）再次结成，以对抗恐怖的机界 31 原种。天海护与戒道几巳的身世、三重连太阳系的谜团，也渐渐为人所知。而勇者军团里又再次加入了新的战力，他们是由中国开发的人工 AI 机器人风龙与雷龙。

原种们一个个被勇者军团消灭净解，与机界 31 原种到了决定性的时刻。2005 年 12 月，3G 的舰队前往木星，对原种们发动了最后的总攻。勇者们奋力的战斗使得胜利的曙光即将来临，可是狮子王丽雄博士的飞船却不幸被翼原种击中而落木星。在临死前博士看到了许多年前在木星遇难的妻子绊的影像，绊利用木星中不可思议的力量，只余心灵成为了生命体。分隔多年的二人，终于在死后重逢在了一起……

与此同时，追着父亲的凯和 GAOGAIGAR 也一起坠落木星，在这里，失去意识的凯，见到了加里安中保存着的、护的





亲生父亲加印的影像。加印把一切都拜托给了勇者，并打开了护最后的封印。借助木星中隐藏着的神秘力量“绝对力量（the power）”，GAOGAIGAR 再次复活，浑身闪耀着金色的光芒。脱出木星的 GAOGAIGAR 和其它勇者一起向剩余的机界三十一原种发动了总攻，眼看胜利即将到来，此时心脏原种的核竟然完成了对“绝对力量”的解析，利用这无穷的力量，被抓获的原种们再次融合在一起，形成了巨大的 Z 主脑，也就是所有原种的本体。Z 主脑通过 ES WINDOW 向地球发射了大量的佐达胞子，地球危在旦夕......

Z 主脑从连接木星的部分来吸取“绝对力量”。从木星中心部，吸收回来的“绝对力量”，经过 Z 主脑的心脏部分，再分配到全身。要打败 Z 主脑，只有通过绝对力量的集中地，侵入 Z 主脑的内部，攻击心脏部分。勇者们乘坐 J-ARK 冲进绝对力量的源流。

绝对力量其实也是破坏的力量，只懂得一味吸取绝对力量的 Z 主脑忘记了这一点，戒道和 soldat J 002 在勇者们的掩护下冲进了 Z 主脑的心脏，利用绝对力量的急剧膨胀，将 Z 主脑引至灭亡。被佐达化的地球终于恢复了原貌，阳光再次照耀大地，而积达王也消失在爆炸的闪光中……

赢得了对 Z 主脑决战胜利的 3G 舰队返回地球，本以为和平的生活已经到来。此时令人意想不到的事情发生了，凯的恋人卯都木命竟然吸收了 orbit base 的能量，成为了机界新种 zonuda robot、机械素子，站在了勇者面前。

机械素子所要实行的，是超越机界升华的物质升华，将一切物质、一切能量升华。由于 orbit base 的能量被吸走，失去了控制系统，连 final fusion 都无法进行了。这时勇者军团将自己的人工 AI 分别移植到各部 gao machine 上面，帮助凯完成 final fusion。gaogaigar 终于站在了机械素子面前，面对昔日的恋人，勇者最后的决战展开……

### 人物介绍

**狮子王凯**：3G 机动部队的队长、勇者王 GAOGAIGAR 的驾驶员，绝对的热血勇者。父亲是 3G 的研究开发部长狮子王丽雄，母亲绊在凯少年时乘坐载人木星探索船“朱比洛斯 5”在木星附近神秘失踪。从此凯便立志要成为一名优秀的宇航员。在二十岁时，凯终于实现了愿望，成为了史上最年轻的宇航员。但是凯却在驾驶飞船观测加里奥尼彗星时遭遇到飞往地球的 EI-01，被加里安救出，但已经身负重伤。为了维持凯的生命，父亲丽雄以加里安的 G 石为基础，将凯变成了改造人。在 EI-02 出现后，凯成为了勇者王 GAOGAIGAR 的驾驶

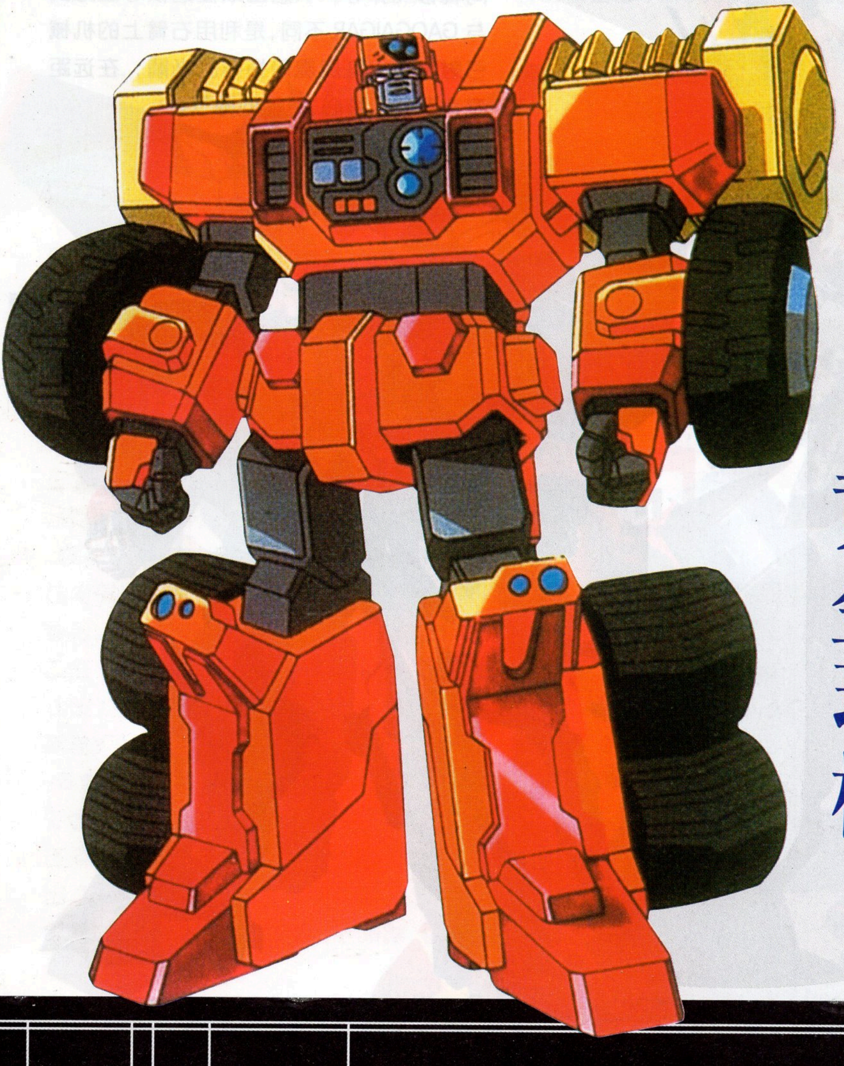
员，背负着人类最后的希望与佐达战斗。

**天海护**：原本是三重连太阳系中绿色行星的领导者加印的儿子拉迪奥。1997 年 11 月一个飘雪的夜晚，加里安带着还是婴儿的拉迪奥来到地球，托付给天海夫妇抚养，八年后，拉迪奥成长为健康的小学生天海护。天海护天生具有的对佐达的净解能力，净解时头发竖起，全身放出绿色的光辉，身后展开绿色的翅膀，是人类对抗佐达的唯一希望。著名台词是具有天海家特色的“哇嗬！！”。

**卯都木命**：凯的恋人，天真烂漫的少女。EI-01 坠落东京引起的灾难，夺去了命双亲的生命，无依无靠的命加入了 3G 成为操作员。其实 EI-01 在坠落东京时就把机械素子的种子种在了命的体内，使得命最后变成了将一切物质升华的机械素子，成为了凯最后的敌人。著名台词便勇者王合体前的命令“Final Fusion，Program Drive!!!”。

**戒道几巳**：三重连太阳系中红色行星的领导者阿贝尔制造出的生体武器阿鲁玛中的一个，具有和拉迪奥相似的净解佐达的能力，与之不同的是他是使用闪耀着红色光辉的 J 宝石的力量，展开凤凰一般的翅膀。在对机界 31 原种的战斗中他侥幸逃脱，来到地球，被戒道太太所收养，后来又成为天海护的同班同学。在他沉默冷酷的外表下有一颗温柔善良的心。

**Soldat J（002）**：红色行星对抗机界 31 原种的特殊部队 soldat J，而 002 是之中最强的战士。在对机界 31 原种的战斗中 J002 战败并被佐达化成为机界四天王中的比查。虽然成为佐达的帮凶，但是在 J002 的潜意识中还残存战士的高傲和对自由翱翔在天空中的渴望。在比查被凯打败后，戒道找到了他并将其复原成为当初的 J002，两人一起加入了与机界 31 原种决战的勇者军团中。



黄金玛格

### 机体介绍

**GAOGAIGAR**：全高 31.5 米，重 630 吨的 GAOGAIGAR，是由机械狮子与凯融合变形成的机器人 GAIGAR 同 Stealth Gao、Liner Gao、Drill Gao 进行最终融合（Final Fusion）而诞生的地球最后的希望，以勇者王为名的超级机器人。利用装在凯左腕上的 G 石与各个 GAO MACHINE 中的 GS 回路连动，从而发挥出巨大的威力。下面介绍一下 GAOGAIGAR 的主要武器：

**Protect shade**：GAOGAIGAR 左手的防御罩，可以防御反弹绝大多数的攻击。

**Broken magnum**：GAOGAIGAR 将右拳高速旋转并喷射出去的招式，类似万能侠的火箭飞拳（港译霸皇飞拳）。

**hell and heaven**：又译作“天与地”或“天地霸皇击”。将防御为主的左拳与攻击为主的右拳并在一起使出的、集攻防于一体的超强绝杀，高速冲向敌方直取其佐达核心，是 GAOGAIGAR 前期的最强超杀。但是如果频繁使用的话，会给驾驶员带来极大的身体负荷，甚至会陷入战斗不能的状态。（估计会是一招高气力要求，消耗能量超多的招式）

**Goldion Hammer**：黄金之锤，又译作“毁天灭地锤”，勇者王 TV 版中最强力的武器，由两式组成，先是将钉子钉入佐达体内，再用“Hammer Hell”连核心一起拔出钉子，最后是用大锤将敌人本体消灭的“Hammer Heaven”，随着凯热血的高喊：“给我变成光!!!”，敌人消失在一片金光中。

黄金之锤是 3G 秘密开发的究极 G 工具，本来一直将其封印，当凯无法承受多次使用天与地带来的过重身体负荷后，3G 决定正式使用黄金之锤（使用前先要大河长官插入钥匙，再由命来刷卡，颇复杂的手续啊……笑~）。但黄金之锤的反作用力实在是惊人，无论是用 GAO-GAIGAR 的右手还是用 Pliers 组成的霸王来来持，都会造成损坏，这个问题直到黄金玛格的出现才解决。凭借黄金玛格变形成的锤接合器，GAOGAIGAR 终于能把这一威力无穷的兵器运用自如。

**冰龙、炎龙（超龙神）**：3G 成功培养出来的



第一代人工 AI 机器人，可以变形成为消防车，冰龙性格冷静，炎龙性格冲动，当二者同调率超过 90%时，便可以合体成为超龙神，是 GAOGAIGAR 的有力后援。

**风龙、雷龙(击龙神)**：中国开发出来的人工 AI 机器人，也可以合体成为击龙神。另外在剧情后期，冰龙、炎龙、风龙、雷龙也可以分别交叉合体成为幻龙神与强龙神，威力大大增强。

**布鲁科**：3G 谍报部所属的神秘的忍者机器人，可变形成为警车，任务是全力保护天海护的安全，是以已故的内阁调查室谍报员犬神雾雄的人格为基础的人工 AI，性格沉着冷静，在勇者军团中具有领袖风范。布鲁科还可以与两架直升机合体成为大布鲁科，主要武器有“大回转魔弹”和“超分身杀法”等。

**积达王**：由红色行星开发出来的对抗机界 31 原种的主战武器，由巨型战舰 J-ARK 变形而成的超巨大机器人（身高 101 米，重 32720 吨，比 GAOGAIGAR 要大得多）。原本有 31 台，最后只剩下由 J002 驾驶的这台积达王，上面的主电脑是 tomoro（机界四天王中的宾治龙），J002 驾驶它和戒道一起与机界原种战斗。主要武器有反中间子炮、空间转移飞弹等，积达王取佐达核心的方式与 GAOGAIGAR 不同，是利用右臂上的机械弓射出如火红凤凰般模样的光箭，在远距离直取佐达核心，更加的帅气。

# 真·勇者王

## GENETIC GAOGAIGAR

在 OVA《勇者王 GAOGAIGAR FINAL》中登场的最强勇者王，其模型售价高达 26040 日元。

# 第2次スーパーロボット大戦α

**第二次超级机器人大战 α**
■BANPRESTO
■ARPG
■3 月 27 日■7980 日元
PS2
游戏人数 1　PS2专用记忆卡 对应　DVD ROM
http://www.hotline-web.com

## STORY

新西历 188 年，地球正为前次大战（巴尔玛战役）带来的灾害进行复兴工作。因提坦斯的瓦解地球联邦军开始进行重组工作，而战败的异星侵略者则潜伏在地底积蓄势力准备发动新一轮的进攻。地球方面，新成立的“大空魔龙战队”聚集了许多超级机器人，直属联邦政府的地球秘密防卫组织“GGG”为了防备将要来临的灾难开始了正式的活动。宇宙方面，朗德贝尔队开始着手调查新基恩残党和宇宙海盗团“CROSSBONE PAN GUARD”等反地球联邦势力的动向。火星方面，在执行人工卫星计划的同时，以“PRIVENT”为中心，将其建造为对抗异星人的军事基地。所有地球人都为了对抗来自天空和地面的敌人的侵略而努力。但是，有谁会预感到战乱的序幕即将拉开呢？

## 限定版和预约特典



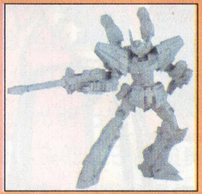
预约特典将附送特别 DVD《第 2 次超级机器人大战 α MEMORIAL GIGA DISC》

具体内容包括：

1 SUPER ROBOT WARS EVOLUTIONAL DRIVE vol.1&2
回顾机战 10 年历史的特别编辑的 VTR

2 MEMORY OF SUPER ROBOT WARSα TO α2
原创主人公水叶楠叶讲述有关 α 及第 2 次 α 的故事。

3《第 2 次超级机器人大战 α》的电视广告欣赏。



限定版除了赠送 DVD 外还将附送龙人机、古伦卡斯特叁式、阿尔特利昂和修克拜因 MKIII 的模型。也就是说在游戏中修克拜因 MKIII 将会登场。

# 机战史上首次出现的“小队战斗系统”公开！

寺田贵信在之前接受采访时曾表示，本次的《第 2 次 α》将采用全新的系统。现在有关这个新系统的谜团终于解开了！“小队战斗系统”可以将最多 4 个机体编成为一个作战单位，同时进行移动、攻击、反击等动作。

### 小队的编成

在战斗中小队可以作为最小的战斗单位，在地图上则以队长机替代显示该小队单位。每个小队最多可由 4 个机体组成，但是编成小队会受到 cost 的限制。现在可以确认每小队拥有 5 点 cost，只要机体 cost 值的总和不超过 5，就可以将他们编为一个小队。机体的实力越强，则拥有的 cost 值越高。比如超电磁合体波鲁迪斯 V 的 cost 值为 2，高达 MKII 的 cost 值为 1.5，而泰坦 3 的 cost 值则为 3。所编成小队的名字可以由玩家自由设定，非常具有人性化。

### 小队长的选派

每个机师都可以担当小队长一职，但是每个机师所拥有的小队长能力却不尽相同。小队长能力会对全队作出影像。比如科担任小队长时拥有“经验值+10%”的特殊能力，该能力会使小队中所有成员获得经验值时都能增加 10%。除了在改造画面时可以变更小队长之外，在战斗中我方回合时也能随时变更小队长。

### 小队的战斗

小队的战斗有两种方式：小队攻击和单体攻击。无论哪种方式都只能攻击单一机体。小队攻击是以我方小队长为主，其他队员为辅的攻击方式，攻击的对象为敌方小队长。小队攻击时小队长可以使用任意武器进行攻击，其他队员则必须选择支援用武器（武器类别标记为 PLA）进行援护攻击。小队攻击后小队长将获得 100% 的经验值，其他队员则获得 75% 的经验值。单体攻击为我方小队长单独发动的攻击，攻击对象可为敌小队中的任意一员。有关单体攻击时经验值的分配目前还不清楚。

### 关于小队的疑问

目前还有不少有关小队的疑问没有得到最后的确认。1.小队的移动力。每个机体的移动力都不尽相同，那么组成小队之后应该如何决定小队的移动力呢？目前猜测可能会采用取平均值的方法。2.小队的地形适应力。同样，机体的地形适应能力也不相同，如果将空、陆、海、宇适应各不相同的机体编为一个小队，该小队的地形适应力应该如何计算呢？3.小队中精神的使用。精神是对单体有效还是全队有效呢？目前得到的消息是部分精神将具有对全队有效的作用。



# 原创主人公及主角机公布





超级系男主角，坚毅勇敢，彻底贯彻自己信念的军人。在 α 外传及 OG 中曾有过十分出彩的表现，人气极高。在巴尔玛战役（机战 α）中，曾伽作为最高军事负责人和古伦卡斯特叁式的驾驶员参加了种之保存计划 “PROJECT·ARC”，并在地下人工冬眠设施“地球摇篮” 中冬眠。之后冬眠设施遭到了地下势力的袭击而损坏，唯一的幸存者曾伽发誓要报仇血恨。

## 曾伽·佐恩伯鲁特　ゼンガー·ゾンボルト

以近身格斗战为目的而开发的古伦卡斯特系列最新机，同时也是在外传中登场的斯雷德盖米尔（SLADEGELMIR）的原型，古伦卡斯特叁式的标准武装“ドリルブーストナックル”和“叁式斩舰刀”亦被继承下来。另外古伦卡斯特叁式 1 号机的部分零件被用作改装为龙虎王在 α 中作为主人公的最终机体出现。如今，这部充满传奇色彩的机体终于能够在游戏中一展身手了！

## 古伦卡斯特叁式

### KEYWORD 地球摇篮

存在于美洲大陆地下的巨大人工冬眠设施，由索菲亚博士所开发的自律型超级电脑梅加斯管理。目的是当来自外星的侵略者发动进攻时令数千人进入冬眠状态以延续生命。

# 超级系



## 布鲁克林·拉克菲尔德　ブルックリン·ラックフィールド

通常称为布利特，超级系女主角楠叶的恋人。布利特是个单纯重情义的青年，拥有强烈的正义感，因此赢得了周围人的信任。但因为性格直来直去，所以时常会陷于困境之中。在感情方面非常执著，对楠叶痴心一片。在巴尔玛战役中和楠叶共同驾驶龙虎王参加战斗，目前下落不明。

楠叶专用机体。龙人机是将处于濒死状态的超机人·龙王机利用古伦卡斯特系列零件进行重组后再生的超级人形机动兵器。从外观上可以看到不少古伦卡斯特系的影子。虽然无法还原为龙王机本来的面貌，但是其特点却继承了下来，十分擅长空中战斗。

## 水叶楠叶　クスハ·ミズハ

超级系女主角，非常善良，乐于助人，理想是成为一名医生，爱好是制作极具杀伤力的营养饮料。在巴尔玛战役中担任龙虎王的驾驶员，战斗结束后离开朗德·贝尔队。一天，在楠叶面前突然出现了受到重创而损坏严重的龙王机，为了寻找下落不明的恋人布利特而毅然决定重返战场。



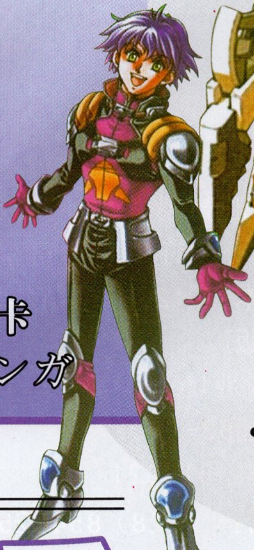


## 龙人机

马莉昂博士和卡克博士共同开发的试作型 PT，机体并没有使用异星人的超技术“EOT”。此试作型机体共有两架，分别格斗战用的 WILDBURGER 和炮击战用的 WILD-FALCON。阿拉德所驾驶的就是格斗用 WILDBURGER。



ビルトビルガー
**WILDBURGER**



真实系男主角，出身于地球联邦军所属名为“School”的驾驶员训练所；性格开朗上进。在巴尔马战役后，被成为联邦军中枢的提坦斯灌输了地球至上主义的思想；但本人还是心存疑虑。

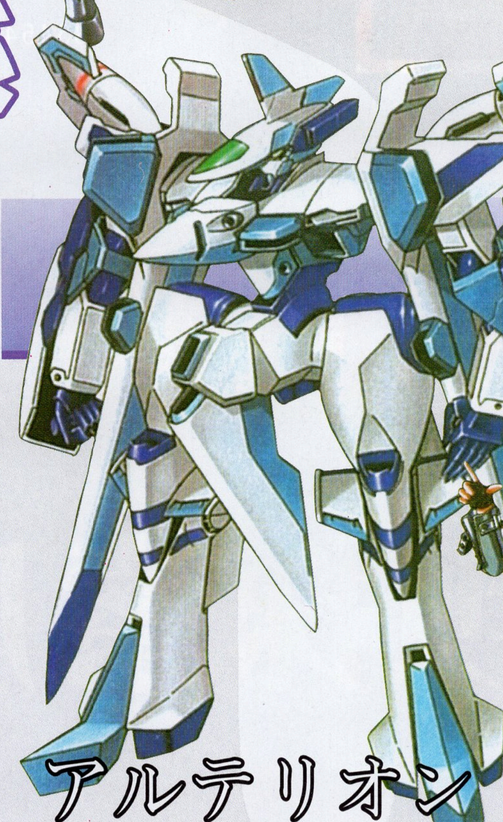
**阿拉德·巴兰卡**
**アラド·バランガ**



**塞奥拉·休拜夏**
**ゼオラ·シュバイツァー**

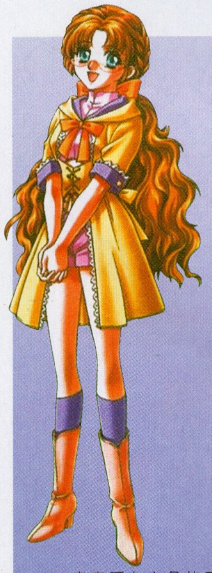
真实系男主角的恋人，同样是 School 出身的优秀机师。塞奥拉是典型的优等生类型，但却时刻关心着阿拉德。同样受了地球至上教育的影响，十分憎恶朗德·贝尔队。现和阿拉德一起效力于亚尚的部队，与朗德·贝尔队为敌。

# 真实系



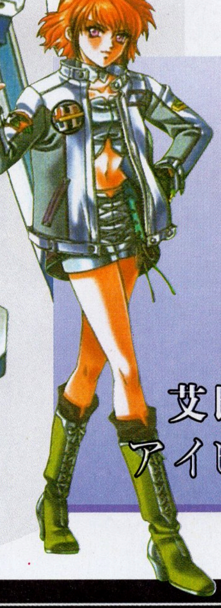
根据 DC 军的 TD 计划所开发的可变形 AM 系机体，以恒星间航行为目标，搭载了超小型的**テスラ·ドライブ**引擎，机动性非常优秀。

**アルテリオン**
**阿尔特利昂**



**ツグミ·タカクラ**
**高仓鹈**

真实系女主角的同伴，和艾比丝同样是 TD 计划的成员，非常关心他人，给自暴自弃中的艾比丝提供了很大的帮助。她是阿尔特利昂（**アルテリオン**）所用系统的开发者。和艾比丝在运输公司工作的途中，和“死亡先锋”遭遇。



真实系女主角，身为 DC 测试机师的艾比丝原本是驾驶小型机器人被指派去参加通称为“TD 计划”的恒星间航行计划。但因在训练中失误而引起了大事故，故一蹶不振。从巴尔玛战役中开始，和高仓（**ツグミ·タカクラ**）一起经营运输公司。

**艾比丝·道格拉斯**
**アイビス·ダグラス**




# 邮发代号：62-139

凡直接汇款到本社邮购2003年《大自然探索》全年1份的订户，均可享受邮局订阅价并免费获赠本刊《2002年精华本》1册(2003年上半年出版)。

▲邮购地址：成都市一环路南一段九眼桥鸿禧花园B2-1402

▲邮编：610021

▲电话：（028）85452577

85454769-805

# 深入揭示自然奥秘

# 全力再现探索历程

订阅价：5.50元

零售价：6.00元

统一刊号：CN51-1141/N

## 《大自然探索》杂志

欢迎读者到各地邮政报刊发行局门市订阅



# 大战略

## 新年快乐

**CLOUD**

元旦放假我过得很爽，没日没夜地玩着12月内购入的三款游戏——《暗黑编年史》、《燃烧战车2~实体》和《无限沙加》，说老实话，以上三个游戏的顺序是按照我实际的游戏时间来计算的。“暗黑”我总共花了将近120个小时，达成了迷宫条件全制霸、两个主角双手武器能力全满的个人终极目标，因为钓鱼养鱼赛鱼太过耗费时间，只得容后再议了。毫不夸张的说，从94年至今，除了FF7用去了我200个小时的时间之外，再没有哪一部游戏能让我玩到超过100个小时的地步，“暗黑”于我，应该算是一个长久以来的“奇迹”了。

“MGS”系列也是我一贯的最爱，除了将“实体”中的主游戏情节按照难度的高低通了5次关之外，我还完成了近80关的VR MISSION，虽然这仅仅是总任务的16%还不到，可我也觉着要想全部完成确实有些难了。想像中“SNAKE TALES”应该是披露SNAKE在PLANT中策应RAIDEN执行“里”任务的模式，没想到会变成相对独立且毫无“惊艳”感觉的机械化操作，少许失望，可能小岛是要让我们体会另一种感觉的“MGS”世界吧。滑板还不错，配上摇滚风格的主题曲，很是让人有些热血沸腾。

对于沙加，我不想说得太多，虽然系列之前的作品都很不俗，可是我个人确实认为本作除了动画技术值得炫耀之外，其他的……目前只完成了三个主角的剧情，剩下四个，再说了。

祝每位读者新年快乐！在春节就要到来的时候。

# 暗黑编年史

## 攻略流程

接上期

### 第四章　さよならシグ－

星之沙时计发挥了穿越时空的作用，尤利斯和莫妮卡治好了琳的失忆症并帮助她坚定了成为大贤者的意愿，虽然老师再也不能回到人间，可变成了星星的他却长明在天空，守护着琳。尤利斯和莫妮卡从未来的大贤者克莱斯特（也就是老年的琳）那里得知，掌握了未来最先进科研技术的中心——月亮研究所（ルナ研）也同样被格里芬摧毁，只有回到现代寻找并复活它的起源点才能让月亮研重生，才可以获得月亮研那些独特的科学技术，也只有他们的技术才能令二人回到一万年后找格里芬算帐。

巴斯一号径直驶向海滨的贝尼提奥（ベニ－ティオ），车到站时却再次被散落的巨石阻住了去路，沿木板搭成的楼梯平台行至沙滩，亮丽清新的海边风情立刻吸引了少年的全部注意，和煦的海风缓缓推动并不十分冰冷的海水，形成温柔的浪花轻轻地拍打在细腻金黄的沙滩上……

虽然海滩的面积颇为广阔，可此时却无甚去处，突然尤利斯听到了旁边的山洞里传来了一声惨叫，立刻收拾起玩耍的心情前去一探究竟。山洞的深处居然别有洞天，一只兔子以此为家，惨叫声发自于躺在地上的小海龙嘴里。兔子自我介绍叫做帕乌（パウ），他在海滩尽头的“潮骚の洞窟”里发现了这条受伤的小海龙，于是便把它带了回来，试图为它疗伤，却苦于没有海龙族的药物。帕乌拜托尤利斯和莫妮卡暂时照看一下名叫希古（シグ－）的小海龙，他



自己先去为希古找些止痛的药来，帕乌走后，一直奄奄一息的希古却像是受到了什么刺激一般，发了疯似的向外面跑去，二人未能阻止得住，只得任由希古跑进了潮骚洞窟。不能放任希古不管，同时也是为了在海滩重建未来的月亮研，二人紧追希古的脚步闯入了潮骚洞窟。

【阶层 1:海贼あらわる！】本层有模型石散落。【阶层 2:鱼だらけ】本层有模型石散落，另外还会有尤利斯的回忆事件发生。【阶层 3:战车と亲方】本层有模型石散落，另外还有蓝色封印，不能使用莫妮卡。【阶层 4:水のモンスタ】本层有模型石散落。【阶层 5:恐怖！メドゥ-おばさん】本层有模型石散落。【阶层 6:海のもぐら】本层有模型石散落。【阶层 7:コウモリの巢窟】本层有模型石散落。【阶层 8:海贼たちのアジト】本层有模型石散落。



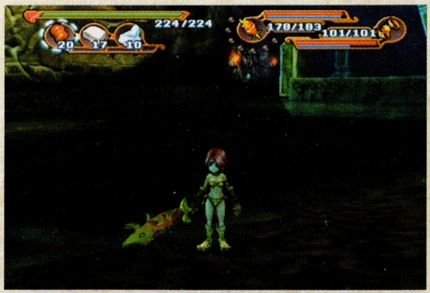

这里的迷宫大多是“海底洞窟+地表海滩”的结构，想想要是还得兼顾“时间制霸”的“伟业”就够折腾的了。尽头的山洞通往前方深邃的道路，黑漆漆的，不靠近很难看出到底有多深有多远，抱着既来之则安之的心态，二人一同闯了进去。里面的空间豁然开朗，暗流从石块堆砌成的渠道中或缓或急地流过，发出了“汩汩”轻响，这声音旋即与四周空旷的石壁互相碰撞，瞬间充盈了整个空间，虽满溢却不刺耳。

远处的石路边上稀疏地点着几盏灯火，在昏黄摇摆的火光映照之下，二人赫然看到面前那几有数丈之高的石壁上现出了一幅巨大的壁画，走近些细瞧，石块的上面几乎布满了苔藓，绿绿粘粘的，还有些霉味，应该是有些年头的了。沿左侧横跨暗流的通路走到石壁右下方，似乎隐约传来些呜叫的声响，难道希古就在里面？二人交换了一下眼神，均同意到里面察看。

石壁的后方又是一间空旷巨大的石屋，周围怪石嶙峋，正中央则是一个水潭。希古突然从水潭中冒了出来，红着眼睛，摇头晃脑地朝二人冲了过来，不分青红皂白地开始展开攻击。尤利斯清楚地看到，希古的头上被戴上了一种装置，也许就是这个装置的安放者控制了善良温顺的希古来攻击他们的吧。不能伤害无辜的希古，同时还要找到解决问题的办法，二人带着这样的疑问回到了帕乌的家中，随后得知必须要先使未来月亮研的第一实验室（第1ラボ）复活才能找到这个办法。

按照之前在迷宫中收集到的模型石的指示，在海滩上放置八块作为未来月亮研地基的栈桥，另外再造一间铁の家，将其漆成红色，并在栈桥旁边置一艘船，令镇长之女克莱尔（クレア）入住，还有必须要满足的一点是文化值（CP）达到30以上，如果不够的话可以通过为铁の家增加烟囱或是风向鸡或是门口邮箱的方法达成。

通过传送点来到未来，进入刚被复活的第一实验室，在所长奥兹蒙德（オズモンド）的教诲下才知道，希古被一种电子装置控制了神经，只有用电子干扰的方式才能去除该控制装置。奥兹蒙德所长给了尤利斯一条鱼饵——“电子小虫（电气ミミズ）”，将电子小虫随便喂给鱼缸里的某条鱼，这样那条鱼便会带有电子干扰特性，再利用希古爱吃鱼的这个特点，把电子鱼喂给它吃，就可以解除电子装置对它的控制了。按照所长教的方法实行，尤利斯造出了一条金光闪闪的电子鱼，再度来到有着古代壁画的洞窟，准备解救希古。




发狂的希古只会追着人乱跑，可趁它发呆的瞬间抓拍特写。正确的攻击办法应该是先用普通攻击激怒希古，让它低下头并张大嘴巴，

此时即可趁机像举石头那样举起电子鱼并投掷到希古的嘴里，之后电子鱼开始发挥作用，破坏了希古头上的控制装置。希古虽然又恢复了自己的意识，可身上的伤却没有丝毫痊愈的现象，于是尤利斯便和莫妮卡费力地将它重新送回帕乌那里。

在帕乌的家中，三人还是为希古的伤势一筹莫展，帕乌说，只有找到希古的海龙家族才有希望得到治疗它的特效药，据说海龙族的村落就在通过潮骚洞窟之后的地域。如果此时村镇建设的条件能够满足月亮研第二实验室（第2ラボ）的复活而建筑配件也相应齐全的话，即可建好第二实验室并再度回到未来，从二室的所长——恰普博士（Dr.チャップ）那里得到“贝がら型ほんやく机”，一种能够让人类和海龙族对话的语言翻译机。

通过古代壁画的洞窟继续前进，来到【阶层9：さすらいのビリー】本层有模型石散落，另外还有白色封印，不可使用一切回复系的道具，此外本层有星星与太阳的分支路线，星之路线暂时不能通过，只能选择太阳一条路。【阶层10（太阳）：死灵のうたげ】本层有模型石散落。【阶层11（太阳）：改良されたあいつ】本层有模型石散落，另外还有红色封印，不能用尤利斯。



【阶层12（太阳）：また出た！传说の海蛇】本层有模型石散落，另外还会发生赛鱼大会召开的事件，此后与钓鱼大会交替出现，如果某日开始大会的话，按△键打开菜单的时候即可从左上角滚动的信息中获知。【阶层13（太阳）：咒われた海】本层有模型石散落。【阶层14（太阳）：惨剧の海】本层有模型石散落。

通过一连串迷宫的考验，二人终于来到了海龙村的所在，似乎这里的阳光更为明媚，空气更为清新，海水更为清澈，天空更为透明。一条条巨大的成年海龙或三五成群地聚在一起，或独自悠闲自得地享受着海滩的阳光，一派桃源乐土不受世俗庸扰的景象。尤利斯环顾了一下，朝着它们之中看起来体型最为壮硕且年龄颇老迈的一条海龙走去。

果不其然，那老海龙便是海龙族的长老巴尔（バル），尤利斯阐明来意，长老以“龙の秘药”相赠，助尤利斯为希古治伤。回到帕乌的家里，对希古使用“龙の秘药”，不片刻它身上的伤口便完全愈合，欢快地鸣叫着，朝向自己族人的村落奔去。帕乌不放心希古，尾随而去，尤利斯和莫妮卡也跟了过来。

在海龙村里，曾经袭击过二人的格里芬飞空艇再度出现，不过这次基尔托尼（ギルトーニ）并未出手，改由他手下的那个怪模怪样的博士来对付二人。贾明博士（Dr.ジャミング）的外号非常奇怪，叫什么“悲剧的摇滚乐手”，这点从他正式登场时的铺张场面也可得以证实。也不知他用了什么手段，竟然让所有成年的海龙都戴上了那种电子控制器，那些海龙现在全部都由他来控制了，看来之前对希古下手的就是他。

二人被一众海龙团团围在中央，贾明博士还驾驶着飞行器在空中捣乱，看来只有先把这个大祸胎除去才能恢复全部海龙的神智。贾明博士会在海龙的上方不停地绕着主人公兜圈子，有张特写别忘了拍。对付他很简单，只需算好提前量，在他到达某只海龙的上方之前打击该海龙的头部令海龙抬头即可撞击其飞行器，不用几下即可搞定。

格里芬军团的阴谋再次被击破，海龙全族得救，长老带领着全体海龙游向大海深处，碧波荡漾时，夕阳映照出一片火红。20年后，希古将成为海龙族的新长老，帕乌忘情地喊着：“再见了，希古！”由于尤利斯的努力，贝尼提奥海滩的建设工作100%竣工，未来的月亮研成功复活。二人来到未来，进入中央实验室，在这里遇到了反抗格里芬军队的领袖——多纳·宏（ドナ·ホーン）王。

由于反抗格里芬的战势异常紧急，各种消息频繁从前线传来，坚守在前线的女性领导艾依娜（エイナ）竟然就是尤利斯的母亲。见到久别重逢的母亲，尤利斯千言万语不知从何说起，禁不住便要哭了出来。母亲告诉他，从远古时代起，阿特拉米利亚宝石便会自己挑选守护者，世上一共有三块宝石，蓝色的月亮之石选中了莫妮卡，红色的大地之石选中了尤利斯，金色的太阳之石选中了格里芬。格里芬妄图将三块宝石都据为己有，于是从一万年前便开始了穿越时空的破坏行动。母亲是属于未来的人，因为命中注定要保护尤利斯的父亲而来到了现代，二人日久生情，结为夫妇，并最终生下了大地之石的主人——尤利斯，然而终于因为时空的差异不能令夫妻母子团聚，她必须回到未来帮助大家抵抗格里芬的侵略。

听到此处尤利斯早已泪流满面，他终于找到了妈妈，却只能在不同的时空中看着她，难道这就是命运？妈妈告诉尤利斯，光靠月亮研的科技还不够，必须依靠位于刚多尔火山（ガンドール火山）的大工房才可以制造出对付格里芬的终极武器，需要尤利斯立刻赶往刚多尔火山寻找令未来大工房复活的起源点。面对格里芬残酷的侵略袭击，尤利斯也只好将难得的亲情暂放一边，乘坐巴斯一号前往刚多尔火山。（注：若村镇建设的完成度达到了100%，去第二实验室即可从所长恰普博士那里可以得到机器人的强力武器——ペズキャノン。）

## 第五章 决战！过去と未来と

亿万年间这座活火山的喷发堆积出厚达数百米的火山灰，黑黝黝的，覆盖在山脚下面。空气里弥漫着呛人的硫磺味，眼前如雪花般飘落的，是夭折的萤火虫？还是冻结了的神的血泪？通红着散放出点点光芒，是未燃尽的火星儿，熄灭了，变成灰，沉积在地面。天空虽然阴沉沉的，暗得令人压抑，可是天边偶尔一现的那抹火红却蕴藏着无穷的爆发力和生命力，地面上凹凸不平的是火山的“毛孔”，间歇性地排放出过剩的热量。



海姆·拉达（ヘイム·ラダ）便是位于刚多尔火山脚下的火山灰堆积平原，也是未来大工房的建造地点，根据母亲的指示，必须到达山顶，将控制火山喷发的“ファイアースコール”装置破坏，然后用在迷宫中获得的模型石来建造大工房。【阶层1：グリフォン军との战い】本层有模型石散落。【阶层2：ガンドールの风】本层有模型石散落，还有红色封印，不能使用尤利斯。【阶层3：山のチビ龙たち】本层有模型石散落。【阶层4：スチームギョーン】本层有模型石散落，还有蓝色封印，不能用莫妮卡，此外本层有星星与太阳的分支路线，星之路线暂时不能通过，只能选择太阳一条路。【阶层5（太阳）：出现！山の暴れん坊】本层有模型石散落。【阶层6（太阳）：赤いイワノフ】本层有模型石散落。【阶层7（太阳）：危险地带】本层有模型石散落。【阶层8（太阳）：火の山の秘密】本层有模型石散落。【阶层9（太阳）：デストラップ】本层有模型石散落。【阶层10（太阳）：决死の八合目】本层有模型石散落。【阶层11（太阳）：うっとうしいやつら】本层有模型石散落。

终于攀登至刚多尔火山的顶部，二人见到了硕大的火焰喷发装置——ファイアースコール，那壮观的机械也不会存在太久了，还是给

它照张相片留作纪念好了，不过对于破坏却拿它没有丝毫的办法，看来只有先让未来的大工房复活一部分才能找到破坏它的方法吧。返回海姆·拉达，按照从前 11 层迷宫中找到的模型石的指示，先在地上盖几座民宅（三座以上），最好是铁的，其次为石头的，木头房子由于易燃而不加以考虑。还要用石块铺垫三层地基，在最上层盖间房，随便让谁住进去就行。某间房上要有烟囱，里面要住人。另一间房上要放置クレーン和アーム，让颇尔尼奥（ポルネオ）入住，另外要在地上再加盖发电机。如果此时的文化值可以达到 60 以上，那么刚多拉达（ガンドラダ）大工房即可部分复活。

通过传送点来到未来，尤利斯登时被眼前宏伟壮观的景象惊呆了——未来的大工房竟然会占据了整座山的面积，全部的建筑都围绕着中心的深坑以环形建在周围，场景奇大无比，光跑上一圈大概就会花费两个小时（游戏内部时间），幸好有传送点通往各主要路段才不至于浪费更多的时间。通过电梯来到大工房的 2F，和长相动作酷似颇尔尼奥的グイスコン交谈（可能是他的后代），可以获得爆破ファイアースコール用的定时炸弹（时限ばくだん）。返回现代，重新登上火山顶，在ファイアースコール前使用定时炸弹，随着一阵惊天动地的大爆炸，ファイアースコール烟消云散，随火山灰一同做了山脚的铺垫物。

正待庆祝时，基尔托尼再次驾驶着飞空军舰デスアーク出现在二人面前，他十分懊恼二人破坏了他们的计划。操纵着大战舰对二人展开了疯狂的进攻。此役最好用尤利斯驾驶机器人来对付军舰，幸好之前曾经获得远距离武器ペズキャノン，否则还真不容易对付。飞空军舰既有机枪扫射，又有跟踪炸弹发射，虽然场景广阔且有大石遮挡，但似乎对方的攻击没有死角可躲，只能不停移动。如果机器人的核心与外壳的防御都不高，而燃料也不多的话，最好多备些燃料用，虽然最多只可携带 5 桶燃料，但是若加上斯塔布尔的回复能力也许刚好够用。

莫妮卡和基尔托尼是仇人见面分外眼红，趁飞空军舰被摧毁的刹那间不及待地跳到了船上，欲与对方拼命。不料基尔托尼佯做不敌，



反手将莫妮卡打晕，二人和起火的飞艇一同坠落到火山口中……尤利斯眼见莫妮卡遭难，急忙择路从火山口沿绳攀了下去。【阶层 12（太阳）：炎の道をゆく】本层有模型石散落。【阶层 13（太阳）：爆炎のアンデッド】本层有模型石散落。【阶层 14（太阳）：ファイヤードラゴン】本层有模型石散落，还有白色封印，不能使用任何回复系道具。【阶层 15（太阳）：宝箱危险ゾーン】本层有模型石散落。【阶层 16（太阳）：炎の川に续く道】本层有模型石散落。

虽然迷宫到了尽头，可通往最后一站的大门却被岩浆所堵塞，眼下唯一之计便是返回海姆·拉达将复活大工房的工作进行到底。待 100%完成后，尤利斯前往未来，在操作室（オペレーションルーム）里找到了多纳·宏，他将可以打通岩浆的乐器"ファイアーホン"交给尤利斯。尤利斯返回现代，在被岩浆堵塞的门前使用"ファイアーホン"，岩浆会自动流开，形成一条通路。进入后找到了基尔托尼和依然昏迷的莫妮卡。开始战斗，基尔托尼很好对付，只要留意他的进攻规律即可轻松回避，用尤利斯的右手武器便可打倒他。出人意料的是，基尔托尼竟然还会变身！怪物化的他能力显然增强了不少，最好还是坐机器人来打，另外不要忘记拍下变身后的"究极ギルトーニ"的特写。

战败的基尔托尼躺在地上，回忆起自己悲惨的童年，原本也是无忧无虑的他和妈妈开开心心地生活在一起，可是突然降临的厄运却带走了妈妈的生命，无依无靠的基尔托尼只好转投格里芬门下，干起了暗之刺客的勾当。悔之晚矣，基尔托尼的眼皮渐渐地沉重了起来，虽然站在敌对的立场之上，可失去母亲的痛苦却让尤利斯对基尔托尼产生了一丝同情。莫妮卡看着基尔托尼生命的流逝，仇恨的心情由浓转淡，也许错不在他吧。

二人一同前往未来，到大工房察看建造反抗格里芬武器的进度，此时巨大的人形机动要塞帕兹诺斯（パズノス）已经完成，从各层的传送点均可前往通往帕兹诺斯桥（パズノス·ブリッジ）。在帕兹诺斯内部，多纳·宏正在等待着二人，他问尤利斯是否准备好与格里芬开战，回答"はい"即可。多纳下令电脑操作员将要塞升空并移动起来，此时格里芬控制的无数岩石傀儡纷纷开始行动，虽然要塞的作战能力很强，可终究有些不敌数目众多的怪物。在前线指挥作战的艾依娜不停告急，尤利斯也是颇为焦虑，不过在得知现在可以去一万年前打倒格里芬之后，情况终于有了好转。

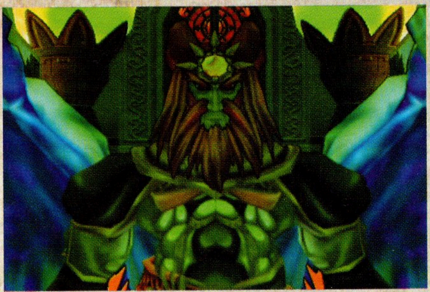
尤利斯和莫妮卡来到月亮研，在中心实验室里，结合了月亮研的科技与大工房的制作两方面的产物——时空列车依库希昂（イクシオン）终于诞生了，由第一实验室所长奥兹蒙德担任列车长，载着二人穿越时空，飞向遥远的古代……

## 第六章　二つの时代、重なるとき……

一万年前，大地一片荒芜，只有格里芬居住的月花宫殿挺立在地面，雄伟且阴森。天空一片阴霾，隐约从厚重的云层下露出些惨红的光，更显出宫殿的诡秘。一轮圆月从宫殿背后缓缓升起，在这个年代，原来世界是只有一轮月亮的。奥兹蒙德嘱咐二人一定要小心，因为毕竟这里是格里芬的老巢，那种压抑的威势即




使在门外也感觉得到。二人一同步入宫殿，迎接二人的，是一只和帕乌差不多的兔子，身披一件隐士才穿的带帽子的宽松大氅。兔子一开口，将二人吓了一跳，原来他便是引起无数争端的格里芬大帝。格里芬大帝的真身竟然是一只兔子？这话说给谁恐怕都不会相信吧。可无奈的是，事实确是如此，二人也只好面对。格里芬向二人展示了自己所拥有的金色太阳宝石，并劝诱二人将各自拥有的宝石都交出来给他，在遭到拒绝后便发起挑战。



格里芬会在空中飘浮并绕着圈子，偶尔才会落在地面上，如果左手武器不够强劲的话就只有趁这个机会进攻了。另外他的攻击方式不多，只需小心玫瑰花的连射和近身的大范围攻击即可。费了一番周折后，终于将格里芬打倒在地，二人正自奇怪，这个叱咤古今未来的人物怎地如此不禁打？原来格里芬是在装死，趁二人不备之际劈手抢过他们的宝石夺路而逃，二人不禁懊恼不已。

获得三块宝石力量的格里芬终于完成了从兔子到狮鹫的变身，并告诉二人，如果将三块阿特拉米利亚宝石汇集在一起就可以得到"星之力"，而星之力的实质就是毁灭，毁灭这



个星球上的一切，现在只不过是神借他格里芬的手来实行净化罢了。格里芬发动力量，将月花宫殿连同周围的土地连根拔起，传送至现代，逐渐向帕姆布林克斯镇移动，并放出激光武器妄图以压倒性的方式摧毁这块唯一没受到他破坏的地方。就在二人会同奥兹蒙德，准备离开月花宫殿之际，月花宫殿的激光武器开始对三人进行狂轰乱炸，幸好小矮人驾驶着建筑机器人卡朋特里芬及时出现，用微薄的力量抵抗着格里芬，掩护三人逃走。

在尤利斯母亲艾依娜的指引下，依库希昂列车驶入了卡匝洛弗斯通亨基(カザロフストーンヘンジ)遗迹。在遗迹内部，二人眼前出现了一个主祭坛，周围被土、风、水、火四种元素的小祭坛所环绕，此时艾依娜通过奥兹蒙德带来的全息投影装置现身，告诉他这里是一个时间潮流的汇聚点，如果能量足够的话，这里便能够成为最大的时空传送点。以目前格里芬的能力来看，也许只有要塞帕兹诺斯才能对抗他，可是帕兹诺斯却无法从未来来到现代，只有找到分散在之前四个迷宫当中的四块元素宝石(ラピス)并把它们放回到这里才能打开时空传送点的门，将帕兹诺斯传送至现代，制止格里芬的阴谋。她告诉尤利斯，取得宝石的关键就藏在中央的主祭坛里，莫妮卡和尤利斯分别站在蓝、红二色的柱子跟前，随着祭坛的旋转，中央的柱子缓缓升起，内有一把星星的钥匙，可以用来打通四个迷宫里的星之路线的封印。尤利斯告别了母亲，和莫妮卡一同踏上再度寻宝的旅程，此后因为二人宝石的丢失，由时空列车依库希昂担负起时空跳跃的重任(依然可通过时空传送点往来于未来现代)。




■七色蝶の森

经过【阶层：传说のキラースネーク】进入星之路线。【阶层 11(星)：大地に眠る宝珠】本层有模型石散落，注意这些模型石其实是对应相应章节的条件或是建筑部件的，如果之前章节的村镇建设未能达成 100%便可趁现在来进行"补完"。【阶层 12(星)：レアここにあり！】本层有蓝色封印，不能使用莫妮卡。【阶层 13(星)：木が怖い】本层有模型石散落。

进入"大地に眠りし宝珠の间"，与守护土之元素宝石的 BOSSトレントス作战，胜利后即可从祭坛上取得"土のラピス"，不要忘记给祭坛拍张特写。

■ステラ溪谷

经过【阶层：咒いの面】进入星之路线。【阶层 17(月－星)：风の宝珠をもとめて】本层没有什么特殊。【阶层 18(月－星)：谷に住む魔性】本层有模型石散落。【阶层 19(月－星)：谷のつわものたち】本层有模型石散落，另外还有蓝色封印，不能使用莫妮卡。

进入"风に守られし宝珠の间"，与守护风之元素宝石的 BOSSラピスガーター作战，胜利后即可从祭坛上取得"风のラピス"，不要忘记给祭坛拍张特写。

■潮骚の洞窟

经过【阶层：さすらいのビリー】进入星之路线。【阶层 15(星)：海に眠る宝を探せ！】本层没有什么特殊。【阶层 16(星)：海贼达の复仇】本层没有什么特殊。【阶层 17(星)：デスオーシャン】本层有红色封印，不能使用尤利斯。

进入"海に眠りし宝珠の间"，与守护水之元素宝石的 BOSSシードラゴン作战，胜利后即可从祭坛上取得"水のラピス"，不要忘记给祭坛拍张特写。

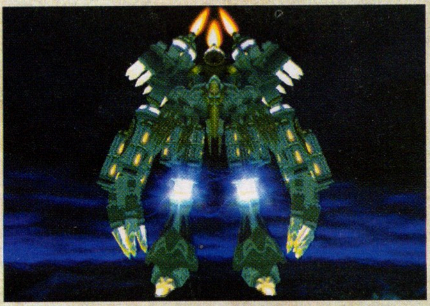
■ガンドール火山

经过【阶层：スチームギョーン】进入星之路线。【阶层 17(星)：炎の山に隐されしもの】本层没有什么特殊。【阶层 18(星)：ばくだん温泉】本层没有什么特殊。【阶层 19(星)：狂つた山】本层没有什么特殊。

进入"炎につつまれし宝珠の间"，与守护火之元素宝石的 BOSSインフェルノ作战，胜利后即可从祭坛上取得"火のラピス"，不要忘记给祭坛拍张特写。

四块元素宝石都收集齐之后，二人返回卡匝洛弗斯通亨基遗迹，将其对号入座，一一对应地放置在各自的祭坛之上。宝石发挥了应有的作用，成功地打开了时空之门，将帕兹诺斯传送到了现代。格里芬察觉到了帕兹诺斯的存在，调动激光炮向要塞全弹发射，不过都被帕兹诺斯的能量防御罩轻松化解，在多纳的命令下，帕兹诺斯发动了最强力的武器——ペズ·ローダーキャノン，一炮将浮空的月花宫殿击坠。然而胜利的喜悦尚未萌发，又一场灾难却迅速降临——月花宫殿正不偏不倚地朝帕姆布林克斯镇坠落下去，如果任由它如此下坠，其后果将不堪设想。

帕兹诺斯内部，正在大家不知如何应对时，艾依娜镇静地命令操作员启动帕兹诺斯的另一种功能——ギガントモード，就连多纳这个从帕兹诺斯最初的设计开始就一直监督其





制造的人都不知道它竟然还具有这种特殊模式，艾依娜告诉他，这是由于现在的历史已经发生了变化，和他们知道的历史有了少许差别，因为有了这一点点差别，未来才会变得不同。艾依娜一声令下，帕兹诺斯由要塞变身成巨大的机器人，飞到下坠的月花宫殿底下，将偌大个宫殿顶住，奋力掷向荒野，避免了帕姆布林克斯被砸毁的惨剧。地面的莫妮卡同样震惊于帕兹诺斯的变身，因为她也不知道要塞还具备这样的功能。

危机虽然解决，可格里芬的力量依然存在，现在正是一举打倒他的最佳时机。和奥兹蒙德对话，二人重又坐上依库希昂，在艾依娜的指点下，准备向月花宫殿进发。

## 第七章　花の宫殿

步入月花宫殿，一个神秘女性凭空出现，拦住了二人的去路。她自我介绍叫做安多莱尔(アンドレア)，是这个宫殿的主人，因为她的疏忽才导致如今格里芬的作恶，她用法力重现了月花宫殿昔日的繁荣景象，到处鲜花盛开，一派生机盎然。据她所说，这里是她以前和太阳(サン)也就是现在的格里芬共同生活的地方，可是太阳却迷失了自我，找不到真正属于自己的记忆，面对荒废的宫殿，他的心灵被黑暗所吞噬。安多莱尔拜托二人重建月花宫殿庭




园,帮助太阳恢复记忆找回自我。

二人心中疑惑不已,安多莱尔又告诉他们,秘密就藏在"最初的房间"里。进入月花宫殿入口,在一楼大厅里,二人看到四周的墙上挂满了壁画,画中都是昔日月花宫殿庭园的布局及风景,尤利斯意识到这些画便是安多莱尔提示的秘密,只要按照画中的布局来重建庭园,相信就能帮助安多莱尔恢复格里芬的记忆了。

向上到2F,从大门进入月花宫殿迷宫。【阶层1:古代の风】本层有模型石散落。【阶层2:トランプ战士集结】本层有模型石散落。【阶层3:危险な宝】本层有模型石散落。【阶层4:ゾンビ地带】本层有模型石散落,另外还有月亮(左)与太阳(右)的分支路线,先从哪边走都行,建议先从太阳路线走。【阶层5(太阳):违和感】本层有模型石散落,另外还有白色封印,不能使用任何回复系道具。【阶层6(太阳):リビングスタチュ-】本层有模型石散落。【阶层7(太阳):デンジャラスゾ-ン】本层有模型石散落。【阶层8(太阳):女は怖い】本层有模型石散落。【阶层9(太阳):地狱のエレファント】本层有模型石散落。【阶层10(太阳):不死の敌を讨て】本层有模型石散落。值得注意的是,因为月花宫殿本身被格里芬的力量所控制,因此全部模型石的内容虽然可以DOWNLOAD,也可以获得建筑部件信息,可是具体建筑条件却无法解读,被封印转换成了诗句,只能根据大厅内壁画的提示来建造。

二人通过了十层迷宫后到达了安多莱尔的栽培园,在她力量的指引下,二人一同回顾了安多莱尔和格里芬从见面到生活的片断,之后便可获得安多莱尔种植的"太阳の花"。随后返回阶层4,从月亮路线走。【阶层11(月):消えた宝石商】本层有模型石散落。【阶层12(月):ユリスの一番长い日】本层有模型石散落,还有蓝色封印,不能使用莫妮卡。【阶层13(月):地狱回廊】本层有模型石散落。【阶层14(月):ひとりぼっちのモニカ】本层有模型石散落,还有红色封印,不能使用尤利斯。【阶层15(月):荒れ狂う精灵たち】本层有模型石散落。【阶层16(月):ロンリ-マシン】本层没有什么特殊。【阶层17(月):高贵なる者】本层没有什么特殊。【阶层18(月):城の番犬】本层有模型石散落。【阶层19(月):思い出へ続く道】本层没有什么特殊。

进入安多莱尔的房间(アンドレアの部屋),二人继续在她的力量控制下回忆过去的片断,随后将之前获得的"太阳の花"放在桌子上的花瓶里,记得给花瓶拍照,另外房间内有些东西也可作为发明物品的相片素材,不要遗漏。之后房间另一端的门便会打开,可以继续前进。【阶层20(月):最后の切り札】本层有模型石散落。【阶层21(月):エレメンタルパ-ティ】本层有蓝色封印,不能使用莫妮卡。【阶层22(月):さまよえる骑士の魂】本层没有什么特殊。【阶层23(月):油断大敌】本层没有什么特殊。【阶层24(月):最后の斗い】本层有白色封印,不能使用回复系的道具。



通过了长达24层的迷宫,二人终于来到了格里芬最后藏身的场所,两只栩栩如生的剑齿虎雕像把守着紧闭的黄金之门,正要上前推门而入,一个浑厚的声音从内里传了出来,宣称二人没有完成月花宫殿庭园的重建工程,没有资格进入大门,无奈只得返回庭园,进行恢复工作。先制造建筑所需的各种配件,本关的配件数目均为固定的,只要做出的配件达到了相应数量后便不会再让你浪费材料了。将全部的配件造齐,接着按照壁画的提示进行配置,具体位置如图所示。



基本上以面对宫殿大门为例,要以庭园大门和宫殿大门的中央为中轴线,在线上铺8块"コルバドの道",线的中点处放置"憩いの喷水","コルバドの道"以喷泉为中心上下各放4块,道路两旁放16根"月の柱",喷泉左右再各放2块"道","道"的左右两边各横置一座"星影の阶段",2个阶段的左右再各放1块"道"。





喷泉上方道路的左侧放2个"フロ-ル花坛",花坛左边挖4格"ベトルの川",从阶段下通过,河的左侧再放2个花坛与右边的对齐。以阶段为界的喷泉下方道路的左侧,河的尽头处放置"悲しみの回廊",回廊与阶段的中间在河左右两边各放1棵"シャラの木"。

喷泉右侧的阶段下挖4格"ベトルの川",河上边的尽头放置"ア-カナル阶段",此阶段左右两侧各放1个"银のベンチ"。河下边的尽头放置"星くずの池",池上方河的左右两边各放1个"フロ-ル花坛"。




100%完成后会从安多莱尔那里获得"太阳の石"和"月の石"的奖励,回到黄金之门前,这次够格进入了。输入格里芬的本名"サン"即可打开通向"太阳の间"的黄金之门,里面格里芬正在等待二人的到来。变身成狮鹫后的格里





芬大帝实力并没有多大的提高，也许是尤利斯和莫妮卡都变强的缘故吧，几乎没费什么力气便将他打倒在地，战斗间格里芬还不时地回想起过去的点点滴滴，看来二人所做的努力终于有了结果。格里芬终于恢复了本来的面目，他的力量也在逐渐消退，可是真正可怕的事情还是发生了——从倒下的格里芬的身体里竟然钻出了一个似有若无的像幽灵又像烟雾的黑影，他才是藏匿在格里芬心灵深处的魔头，是他在操纵格里芬进行毁灭世界的活动，幕后的黑手——暗黑元素(ダークエレメント)终于出现了。虽然他失去了格里芬这个宿主，可他的气焰依然十分嚣张，他发动魔法制造了“梦之螺旋(梦のらせん)”，将二人置于螺旋的最底端，自己则跑到最上层去继续实行他的毁灭计划，还派出了几个BOSS级别的“喽罗”妄图阻止二人的前进。




从下向上一路盘旋前进，依次打倒マンモ、ナイトメア、ブラックドラゴン、ユーサー、ガジャ·アイン&ガジャ·ツヴァイ，最后来到顶层，直接面对暗黑元素。此时的世界已进入濒临毁灭的倒计时阶段，还有5分钟，暗黑元素的“月之传说”魔法将会奏效，月亮也将撞击星球，一切的一切都会消失，只有在限时之内打倒暗黑元素才能打破“月之传说”的诅咒，为了全人类的生存，战斗吧，勇敢的少年们！

逐渐逼近的火红的月亮是不可多得的特写素材，切记不可错过，暗黑元素的攻击力很强，且攻防转换特别迅速，攻击时切莫忘记防御。注意当暗黑元素的胸口闪蓝光时尤利斯攻击无效，而闪红光时莫妮卡攻击无效，此外还要小心他的光线技，发动时自己会虚体化巨大化，变成背景，无法攻击，光线范围奇大，攻击力奇高，能避则避，不可避则一定要防。邪恶终究还是敌不过正义，暗黑元素被二人击败了，随着他的形神俱灭，“月之传说”也宣告了它自身的破坏。格里芬被自己心灵的黑暗所刺杀，弥留间仿佛回到了安多莱尔的身边，又和她一起在花团锦簇的月花宫殿快乐地生活去了……

世界终于和平了，天空上也只剩了一轮明月，两个月亮已成为历史，新的历史正在少年的手中改写、创造，未来也许真的不同了，因为有了他们的努力。来自于未来的人——莫妮卡、艾依娜、奥兹蒙德、多纳……都要回到属于他们的时代，而尤利斯则还有很长的路要走，在卡匝洛弗斯通亨基遗迹，尤利斯和众人依依惜别，与莫妮卡约定，永远不要忘记对方和自己在一起时发生的一切。尤利斯真的不愿就这样和母亲分开，可是毕竟他们是两个不同时代的人，不可能再在一起，于是尤利斯决定将所有的事都写下来，写成信，留给在未来的母亲，让她知道自己有多么爱她，多么想念她。

**The End**

通关之后按○键可以保存一个进度，待退回到标题画面后，再次选择这个通关记录即可继续进行冒险，进入游戏的第八章。

## 第八章　忘れられた冒险

虽然世界恢复了和平，可是镇长却发表了一通激情洋溢的演说，“I have a dream……”(扯远了)。镇长的梦想是复兴大陆，通过铁路将大陆上所有的城市都连接在一起，为此需要先从帕姆布林克斯镇上的废矿坑开始。由于有巨石堵塞着出口，矿坑内部又到处都是怪物，所以镇长恳请尤利斯出马，为复兴大陆做些贡献。

从教堂左侧的道路一直向前走，记录点的后面便是废矿坑的入口，尤利斯再度踏上冒险的历程。矿坑内的敌人比之前几个迷宫里的更加强大，稍不留神便会GAME OVER，所以还是提高些警惕得好。虽然莫妮卡回了未来，可是在尤利斯前进了三五关之后她便会突然出现，说是一个人在未来太无聊，便回来找尤利斯一同冒险。矿坑迷宫内有多个分支，最终目的是要在某个分支的尽头找到能够爆破堵塞出口巨石的炸药，因此每个分支都要打到最后才能确定是否有炸药存在。每个分支的最后房间都有BOSS把守，如果没有炸药也会得到海量的经验值和相当珍贵的道具，总之不虚此行就是了。

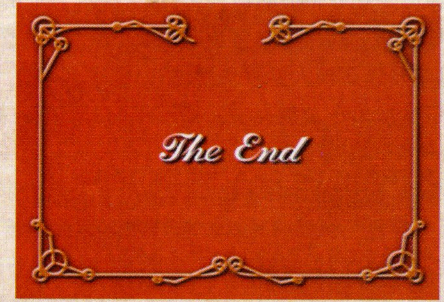



注意【阶层：杀人战车】和【阶层：预兆】两层均有白色封印，不能使用回复系的道具，【阶层：不安】一关全都是扑克兵，相对容易，经验也不少，要练级这里是首选。通过重重障碍，二人终于来到了矿坑的最深处，用炸药将堵门的巨石炸开。里面的空间无比巨大，四周高墙耸立，似乎还有无数矿石镶嵌在墙壁之上，看来镇长需要的就是这些埋藏着的宝贝了。不曾想这里居然也会有人，一个看似矿石守护者的巨人出现在二人面前，他的身高足有30米！他就是最终的BOSS——魔神，怎么看都有些《七龙珠》里魔人布欧的影子。魔神要对入侵者赶尽杀绝，自己飘浮在空中练蛙泳，同时生出好多个小魔神来围攻二人，于是，最终战拉开了序幕。




小魔神几乎不堪一击，可他们的防御却无法击破，只有趁机进攻，另外需要注意，小魔神的呕吐物会让角色行动变慢，需及时回复。天上的魔神才是主攻对象，他还会不时地发出大范围的强力光线技，应提前回避。最好用尤利斯机器人的ペズキャノンⅣ来对付魔神，当他生出小魔神的时候才会露出破绽，应该趁这时进攻，其余进攻一律无效。正确的进攻流程就是：尤利斯/莫妮卡在地面狂殴小魔神→魔神生小魔神→换乘机器人，锁定魔神狂轰。经过数回合的艰苦战斗，魔神终于被二人消灭了，镇长交待的任务也胜利完成，两位勇敢少年的冒险至此终于圆满结束……

**文/APE**



# 全村镇建设系统 100%完成度条件列表

## 第二章村镇建设　シャーロット

■完成度 100%的条件
●森の湖が出现（出现森之湖）
・川のエリアが15マス以上（布置 15 格以上的小河）
●キノコ街灯出现（出现蘑菇街灯）
・未来にジュラクが复活している（在未来使ジュラク复活）
・木が10 本以上植えられている（种 10 棵以上的树）
●枯れた巨木出现（出现枯萎的巨树）
・デカ鼻の木をめだまの木で挟む（以两棵眼球树挟住鼻孔树）
・目や鼻のついた3つの木を川で围む（三棵树被河流环绕）
●大长老ジュラク复活
・未来に枯れた巨木が出现している（在未来出现枯萎的巨树）
・未来に湖が出现している（在未来出现湖泊）
・木にくわしい人が住んでいる（熟悉草木的人住在树边——安排グリン入住木の家）
●服屋ができる（复活服装店）
・未来にジュラクが复活している（在未来使ジュラク复活）
・ルネが住んでいる（令ルネ入住木の家）
・カルチャ-ポイント30 以上（文化值达到 30 以上）
●食べもの屋ができる（复活食品店）
・未来にジュラクが复活している（在未来使ジュラク复活）
・ポリ-おばさんが住んでいる（令面包店老板娘ポリ-入住，房屋旁要放置大水缸和木制平板车）
・カルチャ-ポイント40 以上（文化值达到 40 以上）
●武器屋ができる（复活武器店）
・未来にジュラクが复活している（在未来使ジュラク复活）
・ミレ-ネが住んでいる（令武器店老板娘ミレ-ネ入住）
・未来にジュラクの枝ができている（在未来使ジュラク生出枝叶）
・カルチャ-ポイント50 以上（文化值达到 50 以上）
●ジュラクの枝が出来る（ジュラク生出枝叶）
・木が10 本以上植えられている（种 10 棵以上的树）
・小人たちの家をサクで围む（用篱笆将小矮人们的家围起）
●金の卵が发生（复活金の卵）
・未来にジュラクの枝ができている（在未来使ジュラク生出枝叶）
・わらの家に人が住んでいる（わらの家有人住——尤利斯家的老仆人ロ-ザ奶奶入住）
■文化值如果不够可以为房屋附加仓库和烟囱（エントツ）等，在地上种草及为房屋围篱笆（サク）等。
■100%完成后的奖励：ジュラクガン

## 第三章村镇建设　てんびん谷

■完成度 100%的条件
●下段の祈り场ができる（复活下段的祈祷场）
・溪谷 4つの大地が同じ高さ（保持 4 块大地高度相同）
・カルチャ-ポイント20 以上（文化值在 20 以上）
●木のつり桥ができる（复活木之吊桥）
・未来に下段の祈り场が存在する（在未来存在下段的祈祷场）
・木が15 本以上植えられている（种 15 棵以上的树）
●ステラ寺院复活
・未来につり桥が存在（在未来存在吊桥）
・人が2 人以上住んでいる（有 2 个以上的人入住）
・クリスタルの祈り场ができている（存在水晶之祈祷场）
●圣火台ができる（复活圣火台）
・未来にステラ寺院が复活している（在未来使ステラ寺院复活）
・4つ以上たいまつがともっている（有 4 个以上的松明火把）
●クリスタルの祈り场ができる（复活水晶之祈祷场）
・未来に下段の祈り场が存在する（在未来存在下段的祈祷场）
・プル-ノ神父が住んでいる（令プル-ノ神父入住教堂）
●ゲ-ト出现（出现大门）
・未来にステラ寺院が复活している（在未来使ステラ寺院复活）
・スチュア-トが住んでいる（令スチュア-ト入住石屋，附加洗濯物）
・カルチャ-ポイント40 以上（文化值在 40 以上）
●ラオチャオ饭店出现
・未来にステラ寺院が复活している（在未来使ステラ寺院复活）
・中华屋台をポ-クがひいている（让ポ-ク站在中华屋台旁边）
・カルチャ-ポイント30 以上（文化值在 30 以上）
●道具屋“スタ-アイテムズ”出现
・リンを助けている（救助琳）
・星のランプがついた家が建っている（建造石屋，附加星のランプ）
・パトリが住んでいる（令パトリ入住，房子须漆成紫色，附加石烟囱、风向鸡）
・未来にステラ寺院が复活している（在未来使ステラ寺院复活）
●武器屋出现
・未来にステラ寺院が复活している（在未来使ステラ寺院复活）
・パッカ-保安官が住んでいる（令パッカ-保安官入住）
・カルチャ-ポイント30 以上（文化值在 30 以上）
●月のクリスタル&クレスト出现（出现月之水晶和大贤者克莱斯特）
・未来にステラ寺院が复活している（在未来使ステラ寺院复活）
・灯台の月のクリスタルが存在する（灯台上的月之水晶必须存在）
■如果文化值不够就在房屋上附加烟囱、风向鸡、洗濯物等，还可在房屋周围盖篱笆，在房门口放邮箱等等。
■100%完成后的奖励：ヘビキリの剑

## 第四章村镇建设　ベニ-ティオ

■完成度 100%的条件
●ルナ研のベ-スフロアができる（复活月亮研的地基）
・栈桥パ-ツを8ブロック以上（配置 8 块以上的栈桥）
・だれか人が住んでいる（有人入住）
・カルチャ-ポイント30 以上（文化值在 30 以上）
●第 1ラボができる（复活第一实验室）
・ラボのベ-スフロアが存在している（存在实验室地基）
・铁の家（赤）が配置されている（配置铁の家，漆成红色）
・铁の家（赤）にクレアが住んでいる（令クレア入住红色铁屋）
・铁の家（赤）の近くにボ-トを配置（在红色铁屋旁边配置船）
●第 2ラボができる（复活第二实验室）
・ラボのベ-スフロアが存在している（存在实验室地基）
・铁の家（青）が配置されている（配置铁の家，漆成蓝色）
・铁の家（青）にドニ-が住んでいる（令ドニ-入住蓝色铁屋）
・铁の家（青）の近くにボ-トを配置（在蓝色铁屋旁边配置船）
●第 3ラボができる（复活第三实验室）
・ラボのベ-スフロアが存在している（存在实验室地基）
・铁の家（紫）が配置されている（配置铁の家，漆成紫色）
・铁の家（紫）の近くにボ-トを配置（在紫色铁屋旁边配置船）
●第 4ラボができる（复活第四实验室）
・ラボのベ-スフロアが存在している（存在实验室地基）
・铁の家（绿）が配置されている（配置铁の家，漆成绿色）
・铁の家（绿）の近くにボ-トを配置（在绿色铁屋旁边配置船）
●ルナ研（センタ-ラボ）复活（复活月亮研中心实验室）
・未来に4つのラボがすべて存在（在未来四个实验室全部存在）
・シ-グラの村を救う（拯救海龙族村子）
・カルチャ-ポイント50 以上（文化值在 50 以上）
●クリスタルライトができる（复活水晶灯）
・未来にルナ研が复活してる（在未来使月亮研复活）
・ルナスト-ンの灯りが8 以上存在（存在 8 个以上的ルナスト-ンの灯）
・カルチャ-ポイント60 以上（文化值在 60 以上）
●アンテナができる（复活天线）
・未来にルナ研が复活している（在未来使月亮研复活）
・风车を配置（配置风车）
●ルナ研のエンブレム出现（出现月亮研的徽章）
・未来にルナ研が复活している（在未来使月亮研复活）
・カルチャ-ポイント80 以上（文化值在 80 以上）
■文化值可通过为铁屋配置铁烟囱、风向鸡、在门口放邮箱等方法提高。
■100%完成后的奖励：ペズキャノン

## 第五章村镇建设　ヘイム・ラダ

■完成度 100%的条件
●大工房 2Fができる（复活大工房 2F）
・家が3 件以上建っている（建造 3 个以上的房屋）
・カルチャ-ポイント30 以上（文化值在 30 以上）
●大工房 3Fができる（复活大工房 3F）
・3ブロック以上の高さに家がある（在 3 层石板以上的高度建造房屋）
・未来に大工房 2Fができている（在未来使大工房 2F 复活）
●エレベ-タができる（复活电梯）
・エントツ付きの家に人が住んでいる（在附加了烟囱的房屋里有人住）
・未来に大工房 3Fができている（在未来使大工房 3F 复活）
・カルチャ-ポイント60 以上（文化值在 60 以上）
●ガンドラダ大工房复活
・未来にエレベ-タができている（在未来使电梯复活）

·ポルネオが住んでいる(令ポルネオ入住)
·クレーンとアームが存在する (在房屋顶上配置起重机和操作臂)
·发电机が配置されている(配置发电机)
●作业クレーンができる(复活作业起重机)
·クレーン付きの家に人が住んでいる(在附加起重机的房屋里有人住)
·未来に大工房 3Fができている (在未来使大工房 3F 复活)
·风车が配置されている(配置风车)
●作业アームができる(复活作业操作臂)
·アーム付きの家に人が住んでいる(在附加操作臂的房屋里有人住)
·未来に大工房 2Fができている (在未来使大工房 2F 复活)
·"つぼ"が10 以上配置されている(配置 10 个以上的罐子)
●オペレーションルームができる(复活操作室)
·ファイアースコール发生器を破坏(破坏ファイアースコール发生器)
·ジラードが住んでいる(令ジラード入住,给房子尽可能多的配置零件)
·未来にガンドラダ大工房が复活 (在未来使ガンドラダ大工房复活)
·カルチャーポイント100 以上(文化值在 100 以上)
●部品屋ができる(复活配件店)
·スターブルが住んでいる(令スターブル入住)
·未来にガンドラダ大工房が复活 (在未来使ガンドラダ大工房复活)
·カルチャーポイント70 以上(文化值在 70 以上)
●アイテムショップができる(复活道具店)
·エントツ付きの家に人が住んでいる (在附加烟囱的房屋里有人住)
·未来にガンドラダ大工房が复活 (在未来使ガンドラダ大工房复活)
·カルチャーポイント70 以上(文化值在 70 以上)
●武器屋ができる(复活武器店)
·风车の近くにトムが住んでいる (在风车附近安排トム入住)
·未来にガンドラダ大工房が复活 (在未来使ガンドラダ大工房复活)
·カルチャーポイント70 以上(文化值在 70 以上)
●パズノスが完成する(完成要塞パズノス)
·ギルトーニを倒す(打倒ギルトーニ)
·オペレーションルームが存在する(存在操作室)
■文化值可通过为房屋屋配置铁烟囱、风向鸡、クレーンとアーム,在门口放邮箱等方法提高。
■100%完成后的奖励:圣剑ダイダロス

## 第七章村镇建设　月花宫殿庭园

■完成度 100%的条件
详细布置方法已在正文中叙述清楚,只在此处列出配件名称、个数和具体条件。
■憩いの喷水×1/コルバドの道×8/月の柱×16/道×6/星影の阶段×2/ベトルの川×8/フロール花坛×6/アーカナル阶段×1/银のベンチ×2/银しみの回廊×1/星くずの池×1/シャラの木×2
●太阳が照らす水の香り
·中央の草が擦れている部分に "憩いの喷水" を配置。(在中央草地变秃的部分配置"憩いの喷水")
●いっしょに步いた花の道
·憩いの喷水を挟んで上下に、"コルバドの道"を、それぞれ4ブロック配置。(喷水上下各配置 4 格"コルバドの道")
●月の柱が导く扉
·"コルバドの道"の两肋に"月の柱"を合计 16ブロック配置。(在"コルバドの道"的两侧共配置 16 个"月の柱")
●太阳がたどる道
·憩いの喷水を挟んで左右に"道"を2ブロックづつ配置。(喷水左右各配置 2 块"道")
●星影の阶段と小川のせせらぎ
·上记の道に繁げて"星影の阶段"を2ブロック配置。(紧挨着上述的"道"配置 2 个"星影の阶段")
·"星影の阶段"の下を流れている感じに见えるように"ベトルの川"を合计 4ブロック配置。(在"星影の阶段"之下配置 4 格"ベトルの川")
●思い出の花坛
·喷水上の"コルバドの道"の左に"フロール花坛"を2ブロック配置。(喷水上方的"コルバドの道"左边配置 2 个"フロール花坛")
●阶段のそばに座っていた君
·喷水上の"コルバドの道"の右に"アーカナル阶段"を配置。(喷水上方的"コルバドの道"右边边配置"アーカナル阶段")
·"アーカナル阶段"の近くに"银のベンチ"を配置。(在"アーカナル阶段"附近配置"银のベンチ")
●悲しみの回廊はどこへ通じる
·喷水下の"コルバドの道"の左に"悲しみの回廊"を配置。(喷水下方的"コルバドの道"左边配置"悲しみの回廊")
●星くずの池に隐された想い
·喷水下の"コルバドの道"の右に"星くずの池"を配置。(喷水下方的"コルバドの道"右边边配置"星くずの池")
●木木のざわめき
·"シャラの木"を2ブロック配置。(配置 2 棵"シャラの木")
■100%完成后的奖励:太阳の石/月の石

# 全辅助角色收集方法一览

**グリン:**【グリンの心配事】在尤利斯家的花园里。将"圣水"给他后加入。

**パトリ:**【绘に描いた花よめ】在パトリ的工房里(自宅)。将"金の绘の具"给他,同时ジュリア也会加入。"金の绘の具" 既可以从未来的ウッディーテイラー商店买到,也可在シャーロット的村庄达成"金の卵が发生"的条件后取得。

**ドニー:**【商いの象征】在地下水道的入口处。将"铁壁のコイン"和"暗黑のコイン"交给他后加入。两枚硬币均可从未来的ウッディーテイラー商店买到。

**ポーク:**【谜のお果子"カスタニャッチョ"】在尤利斯家的厨房。将"とんがりマロン"给他后加入。

**クレア:**【まだ见ぬ物への好奇心】在自宅或政府前广场。拍下ヒマーラ或人食い草的相片给她看即可加入。

**パウ:**【うるわしの赤い食べ物】在パウ的家中。给他胡萝卜(ニンジン)即可加入。

**スチュアート:**【バトルオブオークション】在尤利斯家的大门口。给他 2000 块钱即可加入。

**ルネ:**【梦みる梦はただの梦】 在尤利斯家的佣人室。将"意外と丈夫な布"、"铜のかたまり"和"ぶあつい布"交给她,出房间再进来与他交谈后加入。

**ポリー:**【ポリーのお使い】 在帕姆布林克斯主街道上的烤面包店里。据说隔壁道具店的老板家里要开宴会,ポリー让尤利斯帮她送些面包去他家, 就是门口种着一片南瓜的那家。去过后发现家里没人,房门夹着张字条,返回道具店,再与ポリー交谈即可加入。(获得面包)

**パッカー保安官:**【ダッシュ! パームブリンクス】在警察局门前。按照他的提示在 2 分 1 秒之内从门口到湖里的小船之间跑个来回,获胜后即可加入。

**ミレーネ:**【ミレーネの腕试し】在武器店里。用莫妮卡和她对话可得グラディウス剑,将其进化 2 级之后再来找她即可加入。

**ジラード:**【父に认めてもらうには】 在尤利斯家自己的房间里。他会给尤利斯一把ラッパガン,将其进化至ベルトリガー后再来找他即可加入。

**ニード町长:**【开かない金库を开けましょう】 在政府 2 楼的町长室。将金库密码 1221(即其女之生日)告诉他便会加入。

**ブルーノ神父:**【神父の试练】在教堂里。将教堂里的蜡烛全部熄灭后便会加入。假设两排蜡烛如下排列,则依次调查●位置的蜡烛即可全部熄灭。

●○○○●○○
○○●○○○●

**ルシーオ:**【沉まぬ月】 在ダック医院周围的小路上可遇到。只要拍摄并给他看月亮的相片即可令其加入。

**フラビン:**【俺に追いつき、そして追いこせ】在湖边的小船旁边。只要钓到 60cm 以上的鱼再与他交谈即可加入。

**オリビー:**【表彰台のどまん中】在政府前的广场。在赛鱼(ギョレース)中获得冠军后便会加入。

**ミーナ:**【スフィーダチャレンジ】 在政府 1 楼的大厅里。用莫妮卡和她对话后达成 10 关高尔夫制霸即可令其加入。

**コリン:**【コリンのかくれんぼ】在她自己家里。要尤利斯和她玩捉迷藏, 首先在クレア家 2 楼的拐角处找到她,其次在尤利斯家尤利斯的房间里找到她即会加入。

**ローザ:**【以心伝心】在尤利斯家的通路部屋里。按照要求输入"いっしょに冒险しよう"即可加入。"冒险"两字应输日文汉字,在"汉字"的选项里输入,"冒"应在"ぼ"里面找,"险"应在"け"里面找。

### 不得不说的几句话

由于本作当中不存在角色升级的系统,因此角色的个人成长都只能依靠道具来实现。角色成长包括 HP 和防御力两个方面,增加 HP 上限和防御力的道具可以从一种红色的小箱子里获得,一般可于帕姆布林克斯镇上或是未来的各个地点或是月花宫殿大厅中找到,所以每当完成一定情节之后最好就去那些地方仔细找找看, 万万不可错过!另外还有一条秘技奉献——将发明物品所需的原材料放入像猪头的"礼物胶囊(ギフトカプセル)"中,装备在快捷道具栏里,角色身上不保留相关的原材料,如此制作道具时,原本放在胶囊中的原材料将不会减少。可以利用这点制作"爆弹·改"来卖钱或是制作"武器升级粉(グレードアップの粉)"即可轻松致富或为武器升级了。另外初期如果缺少金钱的话, 可以利用驾驶火车的トム的能力来制作"爆弹·改",一个可卖 500 块! 能力值只需要一段时间即可长满,反复榨取即可快速发家。

# 全相片及特写素材名称与拍摄地点列表

| 名称 | 区域 | 主要拍摄场所 |
|---|---|---|
| アイアンメイディン | パームブリンクス | 武器屋内 |
| アイテムショップ看板 | パームブリンクス | アイテムショップ看板 |
| 青光のトウロウ | 第七章:现代 | 月花宫殿:栽培园内 |
| 赤い家 | 第四章:现代 | 从ペニ-ティオの台阶上可以看到的房屋 |
| 朝日 | パームブリンクス | 天空 |
| あばれ龙 | 第三章:未来 | ラオチャヤオ饭店内 |
| アンドレアのベッド | 第七章:现代 | 月花宫殿:アンドレア房间内 |
| 硫磺色のジュース | 第五章:未来 | G-TOOLS 内 |
| 憩いの喷水 | 第七章:村镇建设 | 建筑配件 |
| イス | パームブリンクス | BAR 内 |
| 井户 | 第三章:村镇建设 | 建筑配件 |
| 岩 | パームブリンクス | 湖周围 |
| 植木 | パームブリンクス | 主街道 |
| ウッディテイラ-看板 | 第二章:未来 | ウッディテイラ-看板 |
| エア-クリ-ナ- | 第四章:未来 | ルナ研实验室内 |
| エイナ肖像画 | パームブリンクス | ユリス家/ジラ-ド房间内 |
| エッグチェア- | 第四章:未来 | ルナ研实验室内 |
| エネルギ-パイプ | 第四章:未来 | ルナ研实验室内 |
| 绘の具 | パームブリンクス | パトリ家内 |
| エレベ-タ | 第五章:未来 | ガンドラダ大工房 |
| 烟突(烟囱) | パームブリンクス | 民宅上的烟囱 |
| 黄金のドア | 第七章:现代 | 月花宫殿:黄金の间 |
| オ-ブン | パームブリンクス | 面包店ポリ-ズベ-カリ-内 |
| 温泉池 | 第五章:现代 | ヘイム·ラダ |
| カ-テン | パームブリンクス | ユリス家 |
| 绘画 | パームブリンクス | BAR 等地 |
| 阶段 | パームブリンクス | ユリス家 |
| 回转式看板 | 第三章:村镇建设 | 建筑配件:中华屋台 |
| 街灯 | パームブリンクス | 主街道 |
| 挂け轴 | 第三章:未来 | ラオチャヤオ饭店内 |
| 影の大ボス | 第八章:现代 | 魔神 |
| 风见鸡 | 第三章:村镇建设 | 建筑配件 |
| 风の祭坛 | 第六章:现代 | カザロフスト-ンヘンジ |
| 金槌 | 第五章:未来 | G-WEAPONS 内 |
| カフェ看板 | パームブリンクス | カフェ看板 |
| かぼちゃ | パームブリンクス | 主街道 |
| かまど | パームブリンクス | ユリス家/厨房 |
| 货物列车 | パームブリンクス | 车站内 |
| ガラガラ织りの绒毯 | 第五章:未来 | G-TOOLS 内 |
| 枯れ木 | 第六章:过去 | 月花宫殿前 |
| 枯れたジュラク | 第二章:现代 | シャ-ロット |
| 川 | パームブリンクス | 吊桥周围 |
| カン | パームブリンクス | 面包店ポリ-ズベ-カリ-内 |
| 换气扇 | 第四章:村镇建设 | 铁の家内 |
| 间欠泉 | 第五章:现代 | ヘイム·ラダ |
| ガンド-ル火山 | 第五章:现代 | ヘイム·ラダ |
| 看板 | パームブリンクス | 主街道 |
| カンパ式发电机 | 第四章:村镇建设 | 铁の家内 |
| 木 | パームブリンクス | 湖周围 |
| 纪念碑 | パームブリンクス | 湖附近 |
| きのこ | 第二章:未来 | キノコ街灯 |
| キノコバ-ガ-ズ看板 | 第二章:未来 | キノコバ-ガ-ズ看板 |
| 木の实 | 第二章:村镇建设 | 建筑配件:实のなる木 |
| 木箱 | パームブリンクス | 主街道 |
| 旧式おじぎロボット | パームブリンクス | メンテナンスショップ内 |
| 牛乳缶 | パームブリンクス | 主街道 |
| ギョレ-ス看板 | パームブリンクス | ギョレ-ス看板 |
| 金库 | パームブリンクス | 武器屋内 |
| 银のベンチ | 第七章:村镇建设 | 建筑配件 |
| 草 | 第二章:村镇建设 | 建筑配件(已有) |
| 碎けたルナスト-ン | 第四章:现代 | ペニ-ティオ之海 |
| 车 | パームブリンクス | BAR 内 |
| グレ-トクレ-ン | 第五章:村镇建设 | 建筑配件 |
| クワ | パームブリンクス | モ-トン家中 |
| 工作机 | パームブリンクス | メンテナンスショップ内 |
| 光浴の花 | 第七章:现代 | 月花宫殿:栽培园内 |
| コップ | パームブリンクス | 车站内:小卖店 |
| ごみ箱 | パームブリンクス | 主街道 |
| ごみ箱型扫除机 | パームブリンクス | メンテナンスショップ内 |
| 小麦粉 | パームブリンクス | アイテムショップ内 |
| コルバドの花坛 | 第七章:村镇建设 | 建筑配件 |
| サ-チライト | 第四章:未来 | 水面上的紫色灯 |
| 鱼 | パームブリンクス | ユリス家/厨房 |

| 名称 | 区域 | 主要拍摄场所 |
|---|---|---|
| 作业ア-ム | 第四章:未来 | ルナ研中心实验室内 |
| 作业クレ-ン | 第五章:未来 | 像铅笔形状的吊臂 |
| 作业装置 | 第四章:未来 | ルナ研实验室内 |
| 作业用ロボット | 第四章:未来 | ルナ研实验室内 |
| サク | パームブリンクス | ユリス家周围 |
| 栈桥 | パームブリンクス | 有小船的地方 |
| 鹿のツノ | パームブリンクス | 政府/町长室内 |
| システム5WP2 | 第四章:未来 | ルナ研中心实验室内 |
| 支柱 | パームブリンクス | 主街道 |
| 自动本读み机 | パームブリンクス | メンテナンスショップ内 |
| 自贩机 | パームブリンクス | アイテムショップ内 |
| シャラの木 | 第七章:村镇建设 | 建筑配件 |
| 车轮 | パームブリンクス | BAR 内 |
| シャンデリア | パームブリンクス | アイテム屋内 |
| じゅうたん | パームブリンクス | 教会内 |
| 树木の本棚 | 第二章:现代 | 小矮人家内 |
| ジュラクア-ムズ看板 | 第二章:未来 | ジュラクア-ムズ看板 |
| ジュラクの鼻 | 第二章:村镇建设 | 建筑配件:デカ鼻の木 |
| ジュラクの目 | 第二章:村镇建设 | 建筑配件:めだまの木 |
| ショ-ウィンド- | パームブリンクス | 武器屋内 |
| シルク制手缝い旗 | 第三章:村镇建设 | 建筑配件:中华屋台 |
| 信号机 | パームブリンクス | 吊桥的红绿灯 |
| 水车 | 第二章:村镇建设 | 建筑配件 |
| 水晶 | 第二章:未来 | ジュラクア-ムズ屋檐 |
| 水槽 | パームブリンクス | ギョレ-ス会场内 |
| スタンド | パームブリンクス | 政府/町长室内 |
| ステンドグラス | パームブリンクス | ユリス家 |
| 圣者の书 | 第三章:村镇建设 | 建筑配件:教会内 |
| 圣なるシンボル | 第三章:村镇建设 | 建筑配件:教会屋檐 |
| セイロ | 第三章:村镇建设 | 建筑配件:中华屋台 |
| 石炭 | 第一章:现代 | バ-ス壹号内 |
| ゼルマイト发现! | 第八章:现代 | ゼルマイト矿石 |
| 洗濯物 | 第三章:村镇建设 | 建筑配件 |
| 扇风机 | パームブリンクス | メンテナンスショップ内 |
| 线路 | パームブリンクス | 车站内 |
| 像 | パームブリンクス | パトリ家内 |
| 双眼镜 | パームブリンクス | メンテナンスショップ内 |
| 仓库 | 第三章:村镇建设 | 建筑配件 |
| 扫除机 | パームブリンクス | メンテナンスショップ内 |
| 体重计 | パームブリンクス | メンテナンスショップ内 |
| たいまつ | 第三章:现代 | てんびん谷内燃烧着的火把 |
| 太阳 | パームブリンクス | 天空 |
| 太阳のイス | 第七章:现代 | 月花宫殿:栽培园内 |
| 太阳のテ-ブル | 第七章:现代 | 月花宫殿:栽培园内 |
| 泷 | 第一章:迷宫 | 地下水道出口 |
| 泷のカ-テン | 第七章:现代 | 月花宫殿:栽培园内 |
| 黄昏の门 | 第六章:过去 | 月花宫殿前面的门 |
| ダック医院看板 | パームブリンクス | ダック医院看板 |
| 盾 | パームブリンクス | 武器屋内 |
| 棚 | パームブリンクス | ユリス家/厨房的架子 |
| タマゴ | パームブリンクス | ダック医院内 |
| タマゴ型发信机 | 第四章:村镇建设 | 铁の家内 |
| タル | パームブリンクス | 主街道 |
| タンス | パームブリンクス | ユリス家 |
| 暖炉 | パームブリンクス | ユリス家 |
| 蓄音机 | パームブリンクス | アイテムショップ内 |
| 中华ちょうちん | 第三章:村镇建设 | 建筑配件:中华屋台 |
| 月 | パームブリンクス | 天空 |
| 月の柱 | 第七章:现代 | 建筑配件 |
| 土の祭坛 | 第六章:现代 | カザロフスト-ンヘンジ |
| ツノ | 第三章:未来 | ステラポト武器屋内 |
| つぼ | パームブリンクス | 车站内 |
| つぼのたいまつ | 第二章:村镇建设 | 建筑配件 |
| 钓り大会看板 | パームブリンクス | 钓鱼大会看板 |
| テ-ブル | パームブリンクス | ダック医院内 |
| 手纸 | パームブリンクス | ユリス家/佣人房间内 |
| 铁桥 | 第一章:ダンジョン | 地下水道出口 |
| 铁の小屋 | 第四章:村镇建设 | 建筑配件 |
| テレビ | 第四章:村镇建设 | 铁の家内 |
| 电气ごま | 第五章:未来 | G-PARTS 内 |
| 电光揭示板 | パームブリンクス | 钓鱼大会会场内 |
| 电装オブジェ | 第五章:未来 | G-TOOLS 内 |
| 转送装置 | 第五章:未来 | 转送装置 |

| 名称 | 区域 | 主要拍摄场所 |
| --- | --- | --- |
| 店头ロボ | 第五章:未来 | G-PARTS 内 |
| 电话机 | パームブリンクス | ユリス家/佣人房间台阶附近 |
| 特制ペキンダック | 第三章:未来 | ラオチャオ饭店内 |
| 时计 | パームブリンクス | メンテナンスショップ |
| ドラム缶 | 第五章:未来 | G-PARTS 内 |
| ドロ | 第五章:村镇建设 | 建筑配件:固まる泥の山 |
| 肉まん | 第三章:村镇建设 | 建筑配件:中华屋台 |
| 布 | パームブリンクス | パトリ家 |
| ネオプロジェクター | 第四章:未来 | ルナ研中心实验室内 |
| のこぎり | パームブリンクス | ダック医院内 |
| のぞき棒 | 第三章:未来 | スターアイテムズ内 |
| バース壹号 | 第二章:现代 | バース壹号 |
| パイプ | パームブリンクス | メンテナンスショップ屋檐 |
| はかり | パームブリンクス | 钓鱼大会会场内 |
| 桥 | パームブリンクス | ユリス家前面的桥 |
| はしご | パームブリンクス | BAR 内 |
| パズノス模样 | 第五章:未来 | パズノス·ブリッジ内 |
| 莲の花 | 第七章:现代 | 月花宫殿:栽培园内 |
| パソコン | 第五章:未来 | オペレーションルーム内 |
| 旗 | パームブリンクス | 主街道 |
| 发电机 | 第五章:村镇建设 | 建筑配件 |
| パトリの工房看板 | パームブリンクス | パトリの工房看板 |
| 花 | パームブリンクス | BAR 内 |
| バナナ | 第四章:村镇建设 | 铁の家内 |
| 跳ね桥 | パームブリンクス | 主街道 |
| パラソル | パームブリンクス | 主街道 |
| パワーアーム | 第五章:村镇建设 | 建筑配件 |
| パン | パームブリンクス | ポリーズベーカリー内 |
| ハンマーのこ | パームブリンクス | メンテナンスショップ内 |
| ハンモック | 第二章:现代 | 小矮人家内 |
| ピアノ | パームブリンクス | BAR 内 |
| 光っている门 | パームブリンクス | 钓鱼大会会场内 |
| 火の祭坛 | 第六章:现代 | カザロフストーンヘンジ |
| 表彰台 | パームブリンクス | 钓鱼大会会场内 |
| ひょうたん岛 | パームブリンクス | ギョレース会场内 |
| 日よけ | パームブリンクス | 主街道 |
| ビン | パームブリンクス | BAR 内 |
| ピンキー | 第六章:现代 | イクシオン内 |
| ファイアーハウス | 第一章:现代 | バース壹号内 |
| 风车 | 第四章:现代 | ペニーテイオ |
| 风车の羽根 | 第四章:村镇建设 | 建筑配件:风车 |
| 武器 | パームブリンクス | 武器屋内 |
| 武器屋看板 | パームブリンクス | 武器屋看板 |
| フチュロン800 | 第四章:未来 | ルナ研中心实验室内 |
| フラワーシャンデリア | 第七章:现代 | 月花宫殿:黄金の间内 |
| フラワーチェア | パームブリンクス | 车站内 |
| フレスコ画 | 第三章:村镇建设 | 建筑配件:教会内 |
| フロール花坛 | 第七章:村镇建设 | 建筑配件 |

| 名称 | 区域 | 主要拍摄场所 |
| --- | --- | --- |
| プロペラ | 第五章:未来 | オペレーションルーム内 |
| 喷水 | パームブリンクス | 车站前 |
| ベッド | パームブリンクス | ユリス家 |
| ベルト | パームブリンクス | パッカー保安官的皮带 |
| ベンチ | パームブリンクス | 湖周围 |
| 望远镜 | パームブリンクス | ユリス家/ユリス房间内 |
| 帽子 | 第三章:未来 | ステラポト武器屋内 |
| ボート | 第四章:村镇建设 | 建筑配件 |
| 星影の阶段 | 第七章:村镇建设 | 建筑配件 |
| 星影のトンネル | 第七章:村镇建设 | 建筑配件:星影の阶段 |
| 星くずの池 | 第七章:村镇建设 | 建筑配件 |
| 星のかけら | 第三章:村镇建设 | 建筑配件:星のランプ |
| 星の沙时计 | 第三章:未来 | スターアイテムズ内 |
| ポスト | パームブリンクス | 主街道 |
| ホネ | パームブリンクス | ダック医院内 |
| ポリーズベーカリー看板 | パームブリンクス | ポリーズベーカリー看板 |
| ポリス看板 | パームブリンクス | ポリス看板 |
| 本 | パームブリンクス | アイテム屋内 |
| 窗 | パームブリンクス | 主街道 |
| 丸太 | 第二章:村镇建设 | 建筑配件 |
| マンホール | パームブリンクス | 主街道 |
| 三日月ライト | 第三章:未来 | スターアイテムズ内 |
| 水の祭坛 | 第六章:现代 | カザロフストーンヘンジ |
| 迷宫のドア | 第七章:现代 | 进入太阳の间时绽放的花蕾 |
| めがねケース | パームブリンクス | 政府/町长室内 |
| 目玉 | パームブリンクス | ダック医院内 |
| 燃えカス | 第五章:村镇建设 | 将易燃物配置在喷火口上 |
| 门 | パームブリンクス | ユリス家周围 |
| 野菜·果物 | パームブリンクス | アイテムショップ内 |
| ヤシの木 | パームブリンクス | ユリス亭内 |
| 夕日 | パームブリンクス | 天空 |
| ヨルダの大木 | 第三章:ダンジョン | ヨルダの谷 |
| ライト | パームブリンクス | BAR 内 |
| ライフル | パームブリンクス | ユリス家/ジラード房间内 |
| ラオチャオの商标 | 第三章:未来 | ラオチャオ饭店内 |
| ラッパ | パームブリンクス | メンテナンスショップ内 |
| ランプ | パームブリンクス | BAR 内 |
| リヤカー | パームブリンクス | 主街道 |
| リンの家 | 第三章:现代 | リンの家 |
| ルナストーンの灯り | 第四章:村镇建设 | 建筑配件 |
| 冷藏库 | パームブリンクス | アイテムショップ内 |
| レジ | パームブリンクス | アイテムショップ内 |
| ろうそく | パームブリンクス | 教会内 |
| わし头 | 第六章:过去 | 月花宫殿屋檐 |
| ロボット | パームブリンクス | ユリス家/ユリス房间内 |
| BAR 看板 | パームブリンクス | BAR 看板 |
| Mショップ看板 | パームブリンクス | Mショップ看板 |

※注意有部分特写是随固定情节的发生才能拍到,如对 BOSS 战等,因此一但机会出现就千万不要错过!

| 特写名称 | 摄影方法 |
| --- | --- |
| 灼热! ドラゴンの炎 | ステラ溪谷/ドラゴン/ドラゴン喷火瞬间拍摄 |
| 回转! イワノフ | ステラ溪谷/イワノフ/回转攻击接近瞬间拍摄 |
| 突进! トッシーン | ステラ溪谷/トッシーン/从正面拍摄突进攻击 |
| 幻のメムイータ | ヨルダの谷/中ボス战/メムイータ倒下前拍摄 |
| 变形! スタチュードッグ | ステラ溪谷/スタチュードッグ/スタチュードッグ变形瞬间拍摄 |
| 气绝するガシャス | ガンドール火山/ガシャス/用岩石砸晕它之后趁机拍摄 |
| ナイトストーカー | 地下水道/ナイトストーカー/回转攻击瞬间拍摄 |
| 危ないパンプキン | 七色蝶の森/パンプキンヘッド/魔法打中的瞬间拍摄 |
| 岩男バンザイ! | ステラ溪谷/ゴーレム/双臂举起时拍摄 |
| ナイスマッサージ | ステラ溪谷/カナリア司祭/仔细观察,待对方“马杀鸡”开始后拍摄 |
| ギューモのおたけび | 七色蝶の森/ギューモ/仔细观察,待对方嗥叫时拍摄 |
| 人食い草の怪笑 | 七色蝶の森/人食い草/仔细观察,待对方露出诡秘笑容时拍摄 |
| リンダちゃんの勇姿 | 地下水道·ポンプ室/ボス战/リンダ扬起前足并落下攻击的瞬间拍摄 |
| ピエロロボの攻击 | 地下水道贮水池/ボス战/ハロウィーン从眼睛里发射导弹后拍摄 |
| 操られたシグー | 潮骚の洞窟/シグー/吃下电气の鱼之前拍摄 |
| 究极のギルトーニ | ガンドール火山/モンスターギルトーニ/ギルトーニ变身成怪物后拍摄 |
| ぶらさがり男爵 | 地下水道/ヴァンガード/攻击瞬间拍摄 |
| お昼寝トーレ | 七色蝶の森/トーレ/趁它睡觉的时候拍摄 |
| 素颜の鬼面族 | ステラ溪谷/鬼面族/冲撞攻击发动瞬间拍摄 |
| 浮游! モーラー | 七色蝶の森/モーラー/モーラー从土地里飞出的瞬间拍摄 |
| 自爆! ボンバーヘッド | ガンドール火山/ボンバーヘッド/看准自爆的时机迅速按下快门 |
| 复活! ポルカス | 在ゼルマイト矿山为ポルカス拍摄 |
| グリフォンの素颜 | 过去:月花宫殿/グリフォン/在最初的战斗中拍摄 |
| ドクタージャミング | 潮骚の洞窟/ボス战/拍摄在空中盘旋的ジャミング |
| 发见! 金の卵 | 未来的シャーロット/拍摄在ジュラク枝叶上做巢的金の卵 |
| モオーン! ジュラク | 未来的シャーロット/ジュラク/拍摄ジュラク |
| 月のクリスタル | 未来:ステラ·ポト/在ステラ·ポト拍摄复活了的月のクリスタル(ボス战后) |
| ルナ研のエンブレム | 未来:ルナ研/村镇建设完成后拍摄中心实验室的顶部 |
| パズノス | 未来:在ガンドラダ大工房拍摄复活了的パズノス |
| マスターウータン | 七色蝶の森/マスターウータン/在它搬起大石之前这段时间内拍摄 |
| ペニーテイオの夕日 | ペニーテイオ/拍摄夕阳 |
| 古代壁画 | 潮骚の洞窟/在古代壁画的洞窟内拍摄壁画 |
| エンペラーマーダン | 七色蝶の森/エンペラーマーダン/在给它ハグハグ鱼之前这段时间内拍摄 |
| ラフレシアのくき | 七色蝶の森/ラフレシア/在太阳のしずく为成长了的ラフレシアの茎拍摄 |
| 空を飞ぶ军舰 | ステラ溪谷/ボス战/在与邪恶な炎战斗时抽空拍摄デスアーク(在第五章也可) |
| ファイアースコール | ガンドール火山/ファイアースコール/在被破坏前拍摄 |
| イクシオン | 拍摄イクシオン |
| 月の传说 | 第七章:于最终战时拍摄月亮 |
| 月花宫殿 | 拍摄月花宫殿 |
| 时の祭坛 | 拍摄中央的时の祭坛 |
| パズノスギガント | 拍摄ギガントモード(机器人模式)的パズノス |
| 土のラピス祭坛 | 拍摄星之路线最深部にある土のラピス祭坛 |
| 风のラピス祭坛 | 拍摄星之路线最深部にある风のラピス祭坛 |
| 水のラピス祭坛 | 拍摄星之路线最深部にある水のラピス祭坛 |
| 火のラピス祭坛 | 拍摄星之路线最深部にある火のラピス祭坛 |
| 太阳の间の门番 | 月花宫殿/拍摄太阳の门前的铜像 |
| 太阳の花 | 月花宫殿/太阳の花/在栽培园内或アンドレア的房间内拍摄太阳の花 |
| 熔岩の道 | ガンドール火山/火口/拍摄用ファイアーホーン开拓出来的岩浆通路 |
| 坠落した军舰 | ガンドール火山/火口/拍摄被破坏的デスアーク |
| 池の主さま | パームブリンクスの湖/在深夜对准湖的中央拍摄 |
| 落武者 | ペニーテイオ/在深夜于ペニーテイオ入口右边(迷宫反方向)有一隧道,拍摄其中岩石,后利用反光再次拍摄 |
| 温泉幽灵 | ヘイム·ラダ/在深夜到温泉池,至坡下,拍摄右侧池子中央岩石,岩石左侧有光亮,利用反光再次拍摄即可 |
| 合体! 七色蝶 | 七色蝶の森/ボス战/在七色蝶分裂后于ラフレシア之上合体的瞬间拍摄 |

# 全发明物品及所需素材列表

下表中带有★的发明品都是极具价值或是必不可少的,因此强烈建议优先发明这些物品。如爆弹·改可以用来卖钱,而パンサーブーツ则是莫妮卡的豹皮靴,可与三点装凑成一套!

| 发明品名称 | 所需发明素材相片 |
|---|---|
| アクアリウム | 喷水/窗/木箱 |
| ふんわりパン | 小麦粉/ポリーズベーカリー看板/暖炉 |
| おいしい水 | 泷/喷水/ビン |
| 毒消しドリンク | ビン/ダック医院看板/井户 |
| 圣水 | 圣なるシンボル/太阳/ ビン |
| 石碱 | 泷/洗濯物/ヤシの木 |
| とろりんチーズ | カフェ看板/牛乳缶/ラオチャオの商标 |
| ごくじょうチキン | 特制北京ダック/肉まん/灼热! ドラゴンの炎 |
| だぶるプリン | 牛乳缶/小麦粉/发见! 金の卵 |
| ばくだん | 武器屋看板/つぼ/ろうそく |
| ★爆弹·改 | ろうそく/石炭/タマゴ |
| 电光石花 | 花/ろうそく/岩 |
| ファイナルボム | ろうそく/オーブン/燃えかす |
| ビンビンドリンク | ビン/中华ちょうちん/エンペラーマーダン |
| エスケープの粉 | エレベータ/古代壁画/转送装置 |
| 宝箱の键 | 黄金のドア/迷宫のドア/黄金のドアの门番 |
| ギフトカプセル | 骨/つぼ/手纸 |
| ★グレードアップの粉 | 太阳/太阳のイス/太阳のテーブル |
| ライドポッド燃料 | 碎けたルナストーン/星くずの池/ドロ |
| ★复活の粉 | 木の实/温泉幽灵/莲の花 |
| ルアーロッド | 川/鱼/ラフレシアのくき |
| ねばねばしないお札 | 泷/池の主さま/洗濯物 |
| 时を止めないお札 | 纪念碑/时计/星の沙时计 |
| 咒われないお札 | 圣なるシンボル/圣者の书/モォーン! ジュラク |
| 石化しないお札 | 时计/朝日/ジュラクの目 |
| 毒を无效にするお札 | 圣なるシンボル/ダック医院看板/ベッド |
| バックパック | 牛乳缶/ベルト/パイプ |
| バックパック·たる式 | タル/ベルト/木 |
| バックタンク·つぼ式 | つぼ/エネルギーパイプ/发电机 |
| ポリタンク | 仓库/ポスト/ゴミ箱 |
| 扫除机タンク | 扫除机/エアークリーナー/ベルト |
| ★3连つぼ式タンク | フラワーシャンデリア/ルナストーンの灯り/つぼ |
| ドラム缶ボディー | ドラム缶/ランプ/イス |
| 牛乳缶ボディー | 牛乳缶/烟突/のぞき棒 |
| 冷藏库ボディー | 冷藏库/カンパ式发电机/信号机 |
| 木箱ボディー | 木箱/モォーン! ジュラク/ヨルダの大木 |
| 超合金ボディー | 金库/作业装置/サーチライト |
| サムライボディ | Mショップの看板/三日月ライト/望远镜 |
| ★太阳と月の铠 | 太阳/月/电气ごま |
| ピエロボディー | 绘の具/コップ/パラソル |
| ワイン樽キャノン | きのこ/喷水/タル |
| ワイン樽キャノンⅡ | タル/喷水/井户 |
| ワイン樽キャノンⅢ | タル/泷/水槽 |
| ワイン樽キャノンⅣ | ファイアースコール/樽/エアクリーナ |
| サムライアーム | タル/武器/三日月ライト |
| サムライアームⅡ | 武器/あばれ龙/作业用クレーン |
| サムライアームⅢ | 武器/鹿のツノ/月の柱 |
| ★サムライアームⅣ | 复活! ポルカス/落武者/月の传说 |
| マシンガンアーム | ライフル/扇风机/あばれ龙 |
| マシンガンアームⅡ | 风车/扇风机/望远镜 |
| マシンガンアームⅢ | ライフル/风车/プロペラ |
| マシンガンアームⅣ | 风のラピス祭坛/プロペラ/ドラム缶 |
| ドリルアーム | 扇风机/风车/自动本读み机 |
| ドリルアームⅡ | ツノ/作业アーム/电气ごま |
| ドリルアームⅢ | 碎けたルナストーン/作业アーム/イクシオン |
| ドリルアームⅣ | 太阳の花/作业アーム/鹿のツノ |
| ミサイルポッドアーム | 回转式看板/木箱/キノコ |
| ミサイルポッドアームⅡ | 木箱/喷水/ルナ研のエンブレム |
| ミサイルポッドアームⅢ | 金库/发电机/鹿のツノ |
| ミサイルポッドアームⅣ | ガンドール火山/金库/火のラピス祭坛 |
| ハンマーアーム | 作业用ロボット/支柱/タル |
| ハンマーアームⅡ | 金槌/作业アーム/支柱 |
| ハンマーアームⅢ | 土のラピス祭坛/金槌/烟突 |
| ハンマーアームⅣ | 月の柱/パワーアーム/ハンマーのこ |

| 发明品名称 | 所需发明素材相片 |
|---|---|
| レーザーアーム | エネルギーパイプ/タル/间欠泉 |
| レーザーアームⅡ | エネルギーパイプ/三日月ライト/イクシオン |
| レーザーアームⅢ | 憩いの喷水/エネルギーパイプ/サーチライト |
| ★レーザーアームⅣ | エネルギーパイプ/青光のトウロウ/月の传说 |
| ペズキャノン | 太阳/发电机/ラッパ |
| ペズキャノンⅡ | 街灯/火のラピス祭坛/太阳 |
| ペズキャノンⅢ | 太阳/月の柱/かまど |
| ★ペズキャノンⅣ | 太阳/つぼのたいまつ/复活! ポルカス |
| ピエロハンド | ピエロロボの攻击/パイプ/パラソル |
| ピエロハンドⅡ | はかり/パラソル/ピエロロボの攻击 |
| ピエロハンドⅢ | ピエロロボの攻击/旗/作业アーム |
| ピエロハンドⅣ | ピエロロボの攻击/绘の具/パワーアーム |
| 铁球アーム | 支柱/おじぎロボット/マンホール |
| 铁球アームⅡ | 岩/工作机/支柱 |
| 铁球アームⅢ | 月のクリスタル/工作机/支柱 |
| 铁球アームⅣ | 岩/工作机/エッグチェアー |
| タンクレッグ | 车轮/车/リヤカー |
| バケツレッグ | 川/水槽/ごみ箱 |
| マルチフット | 支柱/鹿のツノ/作业用ロボット |
| ローラーフット | 车轮/货物列车/换气扇 |
| バギー | システム5WP2/ベルト/车 |
| アイアンレッグ | 旧式おじぎロボット/ゴミ箱/サク |
| ジェットホバー | 憩いの喷水/ファイヤーハウス/ろうそく |
| プロペラレッグ | 风车の羽根/扇风机/リヤカー |
| ピエロフット | ピエロロボの攻击/目玉/绘の具 |
| 粉碎レンチ | 岩/工作机/星のかけら |
| スティンガー | エアクリーナー/パイプ/车轮 |
| 毒针付きレンチ | 鹿のツノ/きのこ/硫磺色ジュース |
| キュービックハンマー | たんす/金库/作业装置 |
| デジ·ハンマー | 电饰オブジェ/パソコン/工作机 |
| ヘビーハンマー | ドラム缶/パワーアーム/パズノス |
| ラッパガン | ラッパ/喷水/木 |
| ベルトリガー | 电话机/喷水/木 |
| マジックガン | 月のクリスタル/喷水/太阳 |
| グレネードガン | 烟突/タマゴ/喷水 |
| Qショット | リンダちゃんの勇姿/喷水/ネオプロジェクター |
| ワイルドキャット | ライフル/突击トッシーン/作业装置 |
| スティールガン | 作业クレーン/喷水/电饰オブジェ |
| ダークバイパー | 操られたシグー/ナイトストーカー/ライフル |
| セクシーパンサー | エイナ肖像画/光浴の花/ライフル |
| ツインクラッシャー | ライフル/ジュラクの鼻/フラワーシャンデリア |
| スターブレイカー | ファイヤーハウス/烟突/幻のメムイータ |
| ターキー | 木/特制ペキンダック/风车の羽根 |
| スワン | ハンマーのこ/木/ボート |
| フラミンゴ | ヤシの木/ハンマーのこ/ルナストーンの灯り |
| ファルコン | 枯れたジュラク/金槌/グレートクレーン |
| サンドブレード | 回转イワノフ/ツノ/シルク制手缝い旗 |
| アルバトロス | 木/间欠泉/ファイアースコール |
| 白ひげの剑 | 突击! トッシーン/木/草 |
| ボーンレイピア | 骨/布/枯れたジュラク |
| ソウルブレイカー | 转送装置/エネルギーパイプ/间欠泉 |
| 霸者の剑 | アイアンメイデン/像/パズノス |
| 盗贼のリング | 时计/金库/ショーウィンドウ |
| 革のくつ | 布/ギューモのおたけび/イス |
| ワークシューズ | 工作机/布/はしご |
| ウィングシューズ | 布/パラソル/风车の羽根 |
| ドラゴンソール | 布/あばれ龙/泷 |
| ピエロのくつ | ピエロロボの攻击/パラソル/布 |
| ナイトブーツ | ベルト/月/盾 |
| マジカルブーツ | 月のクリスタル/パラソル/かぼちゃ |
| ウィングブーツ | 风见鸡/ベルト/风车の羽根 |
| ★パンサーブーツ | 月/骨/究极のギルトーニ |
| メタルブーツ | ベルト/ドラム缶/作业用ロボット |
| プリンセスブーツ | 月花宫殿/フラワーシャンデリア/泷のカーテン |

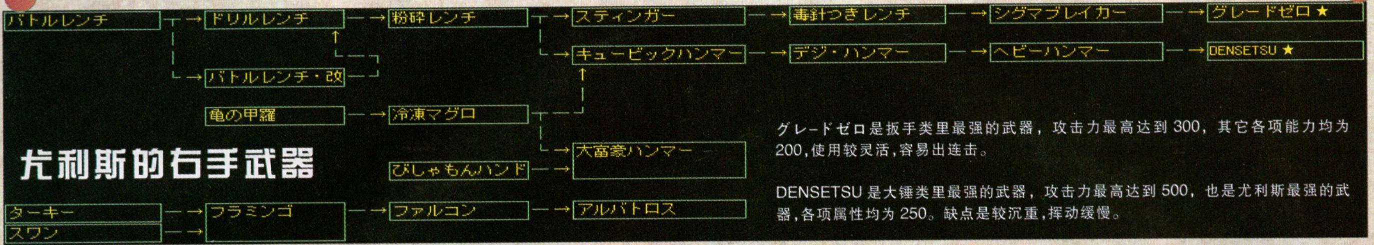
## 怪物变身徽章(バッジ)的获得方法

标有"喜好"的,需要将相应道具放在怪物胶囊里然后投掷给怪物,对方随机掉落徽章。

| 种族 | 初期怪物 | 徽章取得方法 | 升级后的奖励 |
|---|---|---|---|
| ケモノ | ドブチュー | ■ドブチュー:とろりんチーズ(喜好)<br>■トッシーン:ごくじょうチキン(喜好) | ガーネット×5 |
| 植物 | ヒマーラ | ■ヒマーラ:购买 | ダイヤモンド×5 |
| 水生种 | フロッガー | ■フロッガー:バッタン(喜好) | アクアマリン×5 |
| 魔人 | クモババ | ■クモババ:金のノベ板(喜好) | パール×5 |
| 魔法生物 | 风船男爵 | ■スタチュー:ガッシリ石(喜好) | |
| 不死 | ガイコツ兵 | ■ガイコツ兵:用圣水打倒 | サファイア×5 |
| カラクリ | ボンバーヘッド | ■ボンバーヘッド:用炸弹打倒 | |
| 精灵 | ピクシー | ■ピクシー:ネバネバピーチ(喜好) | |
| 龙族 | W·ジェムロン | ■各种ジェムロン:同系统的エレメント(喜好) | ルビー×5 |
| トランプ | クローバー | ■ダイヤ:ダイヤモンド(喜好) | |
| 月 | | 特写相片的奖励 | |
| 太阳 | | 特写相片的奖励 | |

# 全武器升级系谱

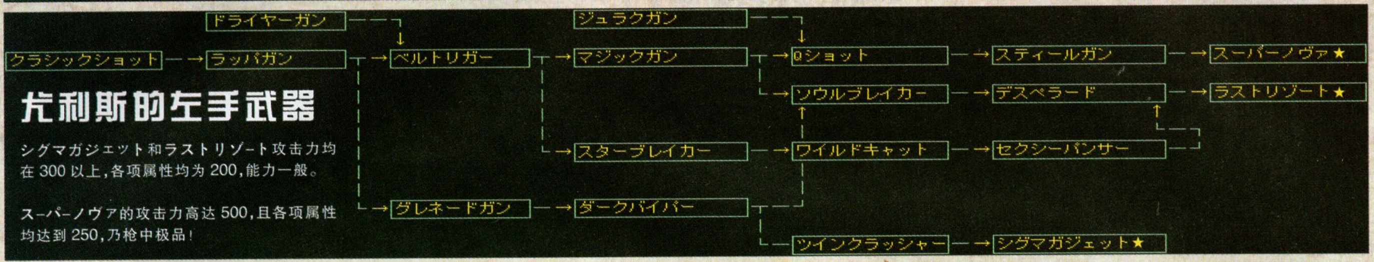
## 尤利斯的右手武器




グレードゼロ是扳手类里最强的武器，攻击力最高达到 300，其它各项能力均为 200，使用较灵活，容易出连击。

DENSETSU 是大锤类里最强的武器，攻击力最高达到 500，也是尤利斯最强的武器，各项属性均为 250。缺点是较沉重，挥动缓慢。

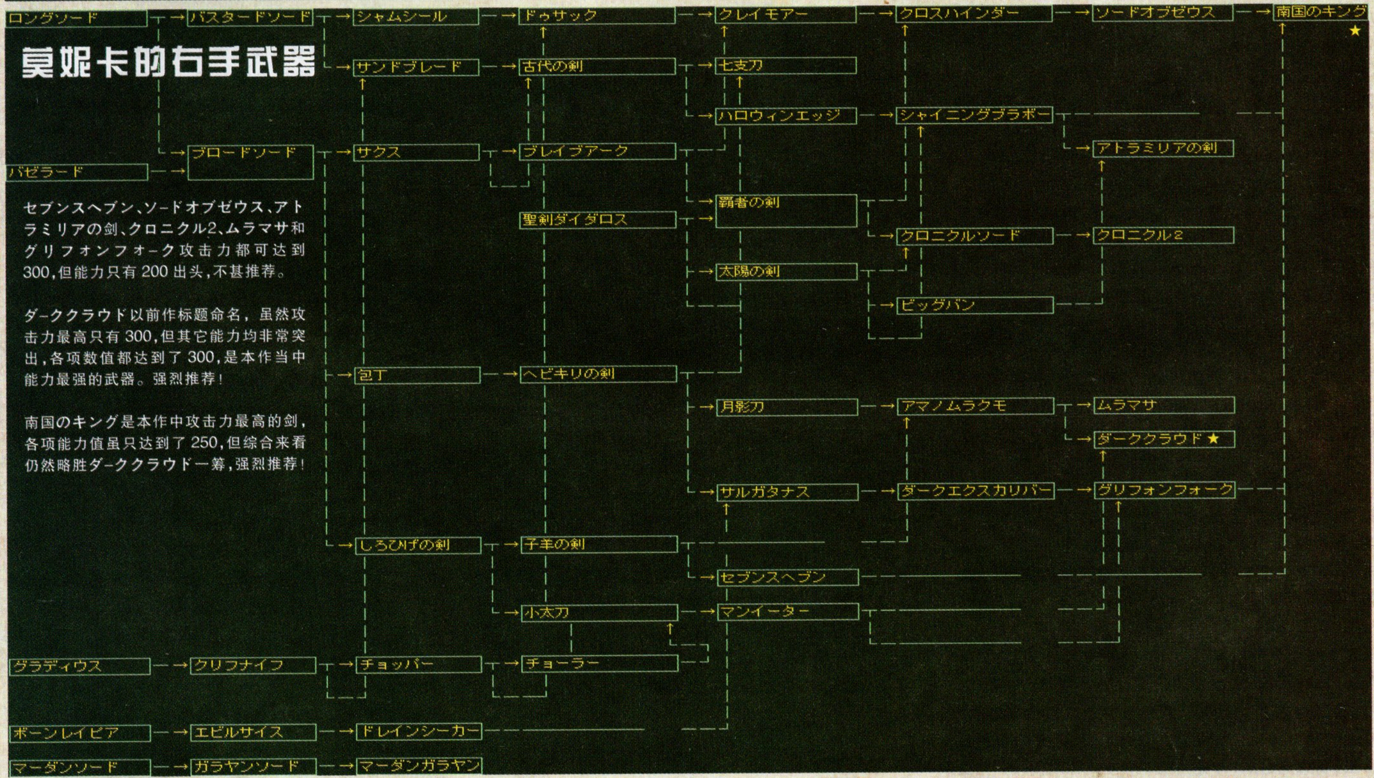
## 尤利斯的左手武器




シグマガジェット和ラストリゾート攻击力均在 300 以上，各项属性均为 200，能力一般。

スーパーノヴァ的攻击力高达 500，且各项属性均达到 250，乃枪中极品！

## 莫妮卡的右手武器

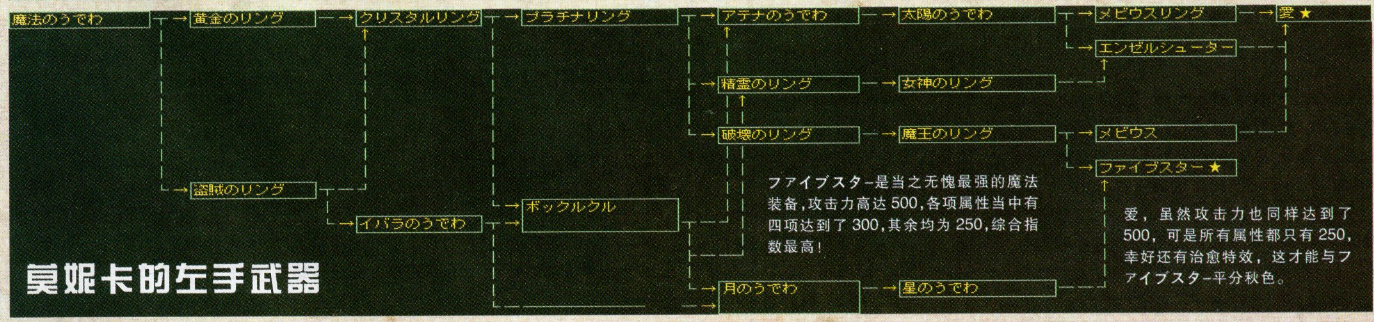



セブンスヘブン、ソードオブゼウス、アトラミリアの剑、クロニクル2、ムラマサ和グリフォンフォーク攻击力都可达到 300，但能力只有 200 出头，不甚推荐。

ダーククラウド以前作标题命名，虽然攻击力最高只有 300，但其它能力均非常突出，各项数值都达到了 300，是本作当中能力最强的武器。强烈推荐！

南国のキング是本作中攻击力最高的剑，各项能力值虽只达到了 250，但综合来看仍然略胜ダーククラウド一筹，强烈推荐！

## 莫妮卡的左手武器




ファイブスター是当之无愧最强的魔法装备，攻击力高达 500，各项属性当中有四项达到了 300，其余均为 250，综合指数最高！

爱，虽然攻击力也同样达到了 500，可是所有属性都只有 250，幸好还有治愈特效，这才能与ファイブスター平分秋色。

# 无限沙加



## UNLIMITED SaGa

### アンリミテッド:サガ

文/APE

## ローラ篇

从ニバコリナ·雪の丘开始,首先在"冒险选择"中选择"ヴァフトーム目指して~その1~"的任务,路线为ニバコリナ·雪の丘→雪の丘→街道→ワンダ·运び屋の据点。

↓

在ワンダ·运び屋据点的"冒险选择"中选择"ヴァフトーム目指して~その2~",另外也可在此选择支线剧情"沙暗の石"和"夜の沙漠"。在冒险の宿里ジュディ成为同伴,之后的路线为ワンダ·运び屋の据点→街道→ゾマー·热い村。

↓

到达ゾマー·热い村,在"冒险选择"中选择"ヴァフトーム目指して~その3~",路线为ゾマー·热い村→街道→ロングシャンク·半岛の町。

↓

到达ロングシャンク·半岛の町,在"冒险选择"中选择"ヴァフトーム目指して~その4~",还可在此选择支线剧情"墓场"、"消えた大富豪"、"フーガ邸"和"死の庭园"。在船内ミシエル成为同伴,之后前往ヴァフトーム。

↓

在ヴァフトーム·神殿の町的"冒险选择"中选择任务"エスカータへの归还",可在此选择支线剧情"族长の试练"、"骑士团庙"和"アヴァロン",フランシス在此成为同伴。

↓

经由街道前往エスカータ城迹——エスカータ·古い王国,通过阅读5本古书获悉必须收集各种的"元素装备(エレメンタルギア)"。此时可选支线剧情"巨人の笛"和"空中庭园"。

↓

于グレイオス城收集火のエレメンタルギア;之后收集木のエレメンタルギア,前往チァパ·チァパ族之村,在森林内部与BOSSジャンボモク作战;接下来是金のエレメンタルギア,在サドボス·森の町的迷宫里,骚扰北边的"作业用モンスター"和地下的"作业用モンスター"后获得2个炸弹,后与BOSS地缚式魔作战。

↓

收集土のエレメンタルギア,从右侧深处的裂缝向西北方的鸟壁画处行进,在尽头与BOSSウルリクムミ作战;收集水のエレメンタルギア,老狮子=红、金狮子=绿、小狮子=蓝,前往地底湖的深处。

↓

前往ゲレイオス城的路上发生剧情"决战!ダグル城",与BOSSダグル·ポース作战。

↓

再次前往ゲレイオス城,与兽人、龙、バジル·ゲレイオス进行三连战。

↓

发生剧情"ゲレイオスを追って",进入七大惊异之一的"ナクルの地上绘",将迷宫里5个区域的地图全部完成即可,与BOSSバジル·ゲレイオス进行总决战,之后与二BOSSカオス·ルーラー进行连续战斗

↓

**ENDING**

## ルビイ篇

救出小猫,使用"さびた键"打开门。自动前往"不死者の洞窟",在深处与アンデッドモンスター战斗。

↓

イスカンダール、サファイア成为同伴之后走出街道,按照东南→东→东南的顺序前进。

↓

引发剧情"イスカンダールとの旅2"
引发剧情"イスカンダールとの旅3"
引发剧情"イスカンダールとの旅4"
引发剧情"イスカンダールとの旅5"
全部正常进行即可。

↓

前往リース·トーレスの家,可在此处选择支线剧情中的一个来发展,之后返回リース·トーレスの家。

↓

完成一个任务后即可从リース·トーレスの家选择前往下一个场所。

↓

6个任务全部制霸后发生事件,之后返回リース·トーレスの家,进行剧情"空中庭园"。从第1庭园前进至第4庭园,用不用"水泳"的能力都可以通过。在最深处与BOSSジーン·ムーア、ジーン亲卫队战斗,之后还要与二BOSSカオス·ルーラー进行连续战斗。

↓

**ENDING**

## ヴェント篇

将信件送到ロングシャンク,在城内与吸血鬼"トゥース·ブラッドペイン"战斗,强制败北。

↓

之后接受委托,在追查盗贼的时候发生事件,前往フーガの屋敷。

↓

接受委托前往ワンダ,到达时发生事件。之后再次接受委托前往イスカンダリア,途中与抢夺货物的植物怪兽战斗。前往ダグルポースの城。

↓

在地牢中ムゾル·ヤニー成为同伴,向里进发回收货物,退出的时候与兽人、不死系怪物战斗,将遗落的货物拾起后任务结束。前往イスカンダリア。

↓

前往ロングシャンクのギルド之时发生事件。前往ヴァフトーム,发生事件。去骑士团庙最下层,在里面发生战斗,胜利后返回入口处的十字路口,事件结束后前往ニバコリナ。

↓

在ニバコリナの宿屋打探情报。发生事件"大魔道士の塔へ",之后前往大魔道士之塔,在三层与三个战士发生战斗,其后与朱魔封印——化石鸟、苍魔封印——龙、黑魔封印——水栖生物战斗。解开三个封印之后前往一层中央。

↓

在地牢里与三只骚ぐ进行战斗,顺利回收ドラゴンハート之后前往テラス,任务完成。前往キムバーリー

↓

发生事件"龙の乐园",调查牙の岩后与マギウィンガー发生战斗。在构造体中潜入洞穴,先从左下方的楼梯走,前进至龙之乐园的最深处后任务结束。前往ファロス。

↓

发生事件"待ってろラウンドテーブル!"。走到不能走的地方之后返回地面。在イスカンダリアの宿屋内打探情报,之后再次前往ファロス。

↓

废都ファロス,七大惊异之一。发生地为イスカンダリア,从左下的门进入,在2F按押两个控制开关及动力开关,AC=上部、BD=下部。全部四个开关都打开后即可乘升降机前往中央阶。在里面按押动力供给开关,与BOSSサムライマスター作战,还有6个ドラコニアン。出来后接着面对BOSS战,这次我方只限三人出场,与ナイト·オブ·ザ·ラウンドテーブル作战,经过9场连续战斗后最终打败ファントム,前往二つの月の神殿。

↓

发生事件"トゥースとの决着"。在最深处乘坐"かすかな~床",之后与BOSSトゥース·ブラッドペイン作战,随后与二BOSSカオス·ルーラー连续战斗。

↓

**ENDING**

## アーミック篇

在宿屋打听情报,发生事件"药草を摘みに"。摘满七棵药草之后任务结束,前往ラークバーン。

↓

委托魔法屋进行解析，经过一定时间后得到结果报告。木——雷神のカナトコ。发生事件“树海の大冒险”，在里面与BOSSジャンボ・モク进行战斗，胜利后获得道具。

↓

火——战神の旗。发生事件“火山の大冒险”，在地下二层从台阶上来到岩石下，一路前进，在深处与BOSSエルダードラゴン对决，战胜它后获得道具。

↓

金——美神の镜。发生事件“坑道の大冒险”，骚扰北边的“作业用モンスター”和地下的“作业用モンスター”后获得2个炸弹，后与BOSS地缚式魔作战，胜利后获得道具。

↓

此时如果道具表（品物リスト）中的道具不够齐备的话将不能继续发展剧情。土——巨神の锁。发生事件“さまよえる岛へ”，属七大惊异之一，地点是ヴァフトーム，先后搬动3根控制杆，之后返回到西北区域的入口，登上土台前往地下。与BOSSユン・クリムゾンレイン作战，之后与二BOSSカオス・ルーラー连续战斗。

↓

**ENDING**

## ジュディ篇

发生事件“家族を探して、北へ”，在树海的深处发生与ドラゴン的战斗。

↓

发生事件“ウルスラさんを助けなきゃ”，在迷宫深处与BOSSストロングクローカー发生战斗。

↓

发生事件“次の目的地へゴー”，过桥后发生与ビ・タイタス战斗，继续前进，任务结束。之后发生山贼的事件，打倒后任务结束。

↓

发生事件“どこかで见たような大きな背中”，在迷宫深处与BOSS暗黑魔道士作战，打倒它后获得禁咒の魔道板，之后任务结束。发生事件“海への行进”，向右方一直前进即可通过。前往ガデイラ。

↓

发生事件“快适な船の旅”，在甲板上遭遇BOSSクラブマン，发生战斗，胜利后任务结束。前往ヴァフトーム，到达后发生祭祀的事件。

↓

发生事件“ロングシャンクへ”，在宿屋打探冒险情报，之后发生事件“不气味な魔道板を探して”，TURN数被限制在100，经过100TURN之后任务结束。

↓

发生事件“母を搜して~その1~”，之后发生事件“母を搜して~その2~”，之后发生事件“母を搜して~その3~”，前往エスカータ。

↓

在エスカータ宿屋收集情报，发生事件“死なないでお母さん！”，前往5F的中央房间，和BOSSエルダードラゴン战斗。

↓

前往サトボス，发生事件“オジイチャンを助け出せ！”。调查镜子找寻5张碎纸片，在欲望、梦见、时间、导き各层各有一张。当5张集齐后便会发生战斗，BOSSクライド・ブラックストーム，二BOSSカオス・ルーラー连续作战。

↓

**ENDING**

## キャッシュ篇

从ガデイラ・港町开始，与不死系怪物战斗后和父亲对话，之后到外面去与レオン对话。在“冒险选择”中选择“ブルーな运び屋”，对话后ヴェント成为同伴，之后照常进行即可。此时还可选择支线剧情“三つの键”。

↓

来到ツォロフォロ・希望の村，在“冒险选择”中选择“剑难峡”，另外还可选择支线剧情“斗技场迹”。渡过桥之后便会单独行动，过桥的路线为A，不过桥的路线为B。

①B・渡过ナワ，下落至谷底。

②A・从上方行进，获得ツタ。

③B・上到ツタ，前往峡谷的裂缝。

④A・前往下方，在那里等待同伴。

⑤B・前往上方，在那里与同伴合流。

行至上方的出口。

↓

来到セリン・小さな村，在“冒险选择”中选择“やり过ぎたワルたち”，对话，此处可选分支剧情节“树海”和“沉んだ街”。在迷宫附近见到了ゴーシュ，成为同伴。返回村子。

↓

回到セリン・小さな村，在“冒险选择”中选择“树海”，在事件发生的开始プラティフィラム便会成为同伴。注意迷宫的出口每次玩都会产生变化，基本上是从树海之目开始一直向下走，之后向右下走，到头后再向左下走即可。

↓

来到サドボス・森の村，在魔法屋中，ジョーゼフ成为同伴。

↓

进入ロングジャンク・半岛の町，在“冒险选择”中选择“モンスター讨伐队”，事件开始前オードルベンド成为同伴。随旅程的前进，任务结束，条件是地图全部显示。

↓

**ENDING**

## マイス篇

简易路线流程

ロングシャンク→ゾマー→ラークバーン→ガデイラ→ワンダ→ニバコリナ→エスカータ→イスカンダリア→ヴァフトーム→ロングシャンク→ツォロフェロ→セリン→サドボス→イスカンダール神殿→ファロスの地下迷宫（最终迷宫）

开始于ロングシャンク・半岛の町，在“冒险选择”中选择“占い师を探して~その1~”，此时还可选择支线剧情“墓场”，之后经由街道前往ゾマー・热い村。

↓

来到ゾマー・热い村，在“冒险选择”中选择“占い师を探して~その2~”，此时此时还可选择支线剧情“无人城”，之后经由街道前往ラークバーン・美しい湖の町。

↓

来到ラークバーン・美しい湖の町，在“占い馆水晶宫”内与ルビィ对话，之后前往井户（立刻就出来也可以）。出来后再次前往“占い馆水晶宫”，与サファイア对话后成为同伴。在“冒险选择”中还可选择支线剧情“光沙の泷”，之后从大地图画面前往ガデイラ・港町。

↓

来到ガデイラ・港町，在“冒险情报”中与ティフォン对话使他成为同伴。对话后在“冒险选择”中选择“ティフォンの秘密”，完成此任务后再于“冒险选择”中选择“グレースを搜して”。另外还可选择支线剧情“七折りの尾”、“幻の巨大鱼”、“七泷めぐり”和“海贼の招待状”。之后经由街道前往ワンダ・运び屋の据点。

↓

来到ワンダ・运び屋の据点，在“冒险选择”中选择“グレースを搜して~ニバコリナへ~”，可选分支剧情“沙暗の石”和“夜の沙漠で”。之后经由街道前往ニバコリナ・雪の丘。

↓

来到ニバコリナ・雪の丘，在“冒险选择”中选择“イスカンダリアへ”，グレース成为同伴。之后经由街道前往エスカータ・古い王国。

↓

来到エスカータ・古い王国，在“冒险选择”中选择“イスカンダリア城へ~その2~”，还可选择分支剧情“エスカータ城”、“巨人の笛”、“玉座の温もり”、“城迹の魔物”、“ダグルボース城”和“空中庭园”。之后经由街道前往イスカンダリア・英雄の町。

↓

来到イスカンダリア・英雄の町，在“冒险选择”中选择“ファロスの地下迷宫”，还可选择支线情节“壁画洞窟”、“幸运の文样”和“沙漠の蜃气楼”。ファロスの地下迷宫完成后，ローラ出现，フーガ的房屋着火，去取フォート的时候强制发生事件。

↓

来到ヴァフトーム・神殿の町，先后两次前往イスカンダール广场，マリー先成为同伴，任务完成后银之少女成为同伴。前往ロングシャンク的“マイス工房”，在“冒险选择”中选择“サドボスへ~ガデイラ街道~”。此时还可选择支线情节“族长の试练”、“矿山の危机”和“アヴァロン”。

↓

来到ツォロフェロ・希望の村，在“冒险选择”中选择“サドボスへ~剑难峡~”，还可选择支线情节“斗技场迹”和“神のテーブル”。

↓

来到セリン・小さな村，在“冒险选择”中选择“サドボスへ~树海~”，还可选择支线情节“モンスターの巢”和“沉んだ町”。

↓

来到サドボス・森の町，发生“魔法屋ジョーゼフズ”的事件后，在“冒险选择”中选择“再びイスカンダールの神殿へ”。

↓

来到イスカンダリア・英雄の町，在“冒险选择”中选择“ただ彼女のために”。之后再次前往ファロスの地下迷宫，顺台阶走，将所有开关都合上，如果四个区域的能量都充填完毕的话，乘电梯前往中层，向右下走即为最终BOSS，向左上走为テトラフォース。

↓

**ENDING**

# 分裂细胞

文/刘庆

## 训练关

由于该游戏含有相当的动作要素，所以在游戏刚开始的时候，系统会要求你用一些特定动作去完成一系列的小型任务，也就是所谓的训练关卡，本关没有时间限制，而处处都会给出极为详尽的说明，就算你一时间没看清，也可以回到话机处再次确认系统的要求，所以基本上不会出现被卡住的情形，于此笔者也就不一一详述了。不过有一点需要提醒大家的是，最好能对此关的每一细节都逐一掌握，千万别知其然而不知其所以然，这对你今后的攻关相当重要，也是你看懂本攻略的基本前提。别说这么多了，赶快展开我们的任务流程吧。

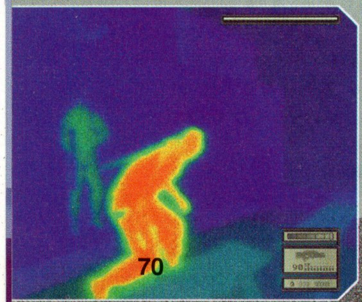
## 任务1 Tbilisi

游戏一开始，你就被送到一个非常偏远但很美丽的小镇——Tbilisi，令你感到奇怪的是，这里的居民一看见你就会转头就跑，看来是被一系列的恐怖事件吓晕了头。先别管那么多，你目前的首要任务是找到国家安全局的接头人——Thomas，并从他那里了解有关两名中央情报局成员的信息，注意不要伤害到无辜的居民。沿路向前，在靠右的墙边会发现一个悬空的梯子，攀上它一直爬到屋顶，刚一上去就会发现一位惊惶失措的居民大声呼叫，原因好像是发现了可疑的你，别管他。在屋顶处转转，能看到一个铁盖，是一个通风口，打开后顺着下去(这里需要蹲伏前进，否则不能进入)。走过通风管，来到一间小屋，发现无路可走，便沿着左边的水管爬上去，对面着火的大楼随即映入你眼帘。在靠左边的地方找到一根绳索，跳上后顺势滑下，冲向火海。跳下后正准备出门寻找Thomas，却发现由于火势过猛，导致对面房间的地板塌陷，路被封死，只好寻求其它的办法。回头通过走廊，找到一个不大不小的办公室，从背后绕过即可来到二楼。刚一到这里前面的房间又塌陷了(会不会那么巧啊？)。四周巡视一下，发现头顶正好有一个水管可以攀爬，跳起抓住它，慢慢爬过就能穿越火墙。下来后左转穿过一个燃烧的房间重新返回三楼，终于找到那位国家安全局的接应人——Thomas，不过看来他已经奄奄一息，经过一番谈话后就挂了。不过也提供出不少有用的信息：两名中央情报局的特工被送往警察局听候发落。看来情况紧急，没时间多作逗留。打开左边的门出去，来到窗户处，将所有玻璃打碎可以放出房间内的黑烟以便通过(也可以不打碎玻璃而直接冲出去，不过会少掉一些体力)。眼前顿时一片清晰，进入该房间左边的门，准备投入下一个小任务。

出门后沿着走廊向右走，发现一个可以跳到对面的缺口，不过距离有点远，需要你跑着跳过去(还要在很接近的情况下起跳)，否则很容易Game Over。过来后从右边通道走出，抵达阳台处时会发现一名敌人，不过他傻傻的，未等反应过来就被你从后面搞定。这时不要从正门切入(别忘了你是入侵者)，在阳台处找到一窗口，从这里爬进房间，另一名敌人也在那里发呆，悄悄接近将其击晕(标准刺客战法)后记得进入卫生间，这里有一个医药包(游戏中后期相当重要的道具，时刻都有可能用得着，后面的流程中我将提及每一处的医药包)。穿过面前的走廊进入最后一个房间，发现一幅怪怪的壁画，调查一下果然有蹊跷，将壁画推开，开启电脑后能获得data stick，得到密码091772，后面有用。

开门走出，在右手边找到一根绳索，拉住它可滑到对面的屋顶，进入左边房间，来到电梯处，从电缆上直接滑下去，然后打开电梯顶部的盖子，从这里跳下去。来到一间储藏室，不过没什么东西好拿，正准备从房间出去时，发现门被上锁，别慌，掏出开锁器，慢慢将锁打开。出去后，看到两名警察正在教训一个醉鬼，不用理睬，沿着右边的墙根走下，然后用反弹跳爬上去，由于这里有树林，所以警察很难发现你。左转后会遇到一名敌人，不过没什么威胁，尽快解决他就是。沿着巷道一直走，再上楼梯，会抵达一个小广场，四处寻觅，未发现任何通道！别急，看到前方铁门右侧的那一簇灌木没？就是它了，接近后你会发现这里有一个非常不起眼的小入口，进入后会发现不少可拿的东东，一个也别落下，统统带走，另外再将电脑打开，获得一组新的密码："5929"(现在还用不着，先记下吧)。原路返回，发现铁门已经被打开，先别进去，这里会有一名警察突然出现，先把他干掉吧，然后就可以安心进入了。进入后一直沿着左边那条路走，注意要避开所有的市民和警察，千万别暴露自己的行踪，否则麻烦可就大了。走到底后向右穿过葡萄架，再向左转，终于来到Tbilisi警察局。

警察局戒备深严，可不是那么容易潜入，仔细调查一下周围，发现有一处围墙没有栏杆，正好，爬上并翻过它，即可神不知鬼不觉地进入警察局。进入后先向左走，从那里的楼梯下去，这里就是监狱了，慢慢走向监狱(蹲下后慢慢前进)，保持较高的藏匿度，以免被人发现，目前这里只有一名巡逻的警察。当他过来巡逻时，你可以跳起以双脚支撑住墙壁，然后拔枪将其干掉(也可以不杀他，只要悄悄跟在其背后，趁其不注意时从背后击晕它亦可)。搞定后继续向前，左边有一道锁住的门，先别慌着进去，用光迁仪看看吧，哇，好危险，快闪。沿着走廊一直向前，进入一个类似于药房的房间，里面有一名站着不动的NPC，从背后接近并将其挟持住，选择审问交互项能得知一些情报，过后当然是把他打晕了，记得妥善处理"尸体"。随后来到里面的停尸房，注意这里的监视









器，先将它打爆(这种东西最讨厌，而且往往设置得比较隐蔽，很容易被忽略，而一旦你的行踪暴露，死亡就离得不远了，所以绝对是需要加倍留意的地方，以后有监视器的地方我都会提及)。发现有两具尸体，正准备调查时会收到上司 Lambert 的临时命令，他要求你去入侵这里的监视系统。虽然很危险但没办法，谁叫他是上司，从这里走出来到一楼，看见一位从大门进来的居民，房间里还有数名警察，别惊动他们，否则前功尽弃。靠着墙边一直走(用主角专门的靠墙动作)，悄悄潜入第二个房间，这里有一名守卫，不要开枪，用背后接近法消灭他。之后以最快的速度操作电脑，监视系统入侵完毕，该想办法脱身了。沿路返回一楼大厅找到出口，快闪吧，再等就会有人来了。

## 任务2 Defense Ministry

一下子被送到楼顶还真方便，不用想办法上来，不过却要你想办法下去，真是够 xx 的。四周巡视一下，没有入口，只好从那黑黑的烟囱下去，先把吊绳放好，而后顺着爬下，三楼处有一扇敞开的窗门，就从这里进入好了，刚一进入就发现有一警卫突然开门进来，好危险，幸好你所处的地方还不是太容易被发现，赶快藏好，别惊动他。待得他停下时，避开其视线悄悄走到门前，注意门上有一个监视器，不要进入其监视范围，因为这时你不能掏枪打爆它，只好躲开咯。来到走廊后从左侧的门进入，往上走可拿到一个医药包，找到这里的钢梁，然后利用翻弹跳攀上，到顶后还有一个医药包和一个爆破开锁器，统统带上。下楼，注意楼梯拐角处的监视器，由于其受到保护，不能打爆，将电灯全部打灭吧，然后借助夜视仪安全通过(这也是以后经常用到的一招)。

往下来到底层的停车场，注意绕过前方的监视器，这时你可以躲到左边的阴暗处一直向前走，转过两个弯后，发现一名敌人正在那里随地小便，这年头还有如此素质的人？不好好教训一下如何对得起养育你的国家安全局，趁他解得正爽之时从背后抓住他，一番审问后再把他放到，最新情报入手。原路返回，出口处会多出一名警卫，而这里也有监视器，所以要稍微小心一点，一旦进入监视范围可就糟了。在旁边找找，捡到一个空酒瓶子，扔过去吸引该警卫的注意，然后偷偷溜回先前那个走廊。进入后需要从背后干掉一名敌人，然后用开锁器打开右边锁着的门，来到阳台后发现左边的一扇窗户已被打开，而外面正好有一根水管，抓住水管爬到对面的厨房，内有两名厨师和一名警卫，有警卫在行动不是太方便，先蹲下等一阵子吧，等警卫离开后，别客气，把两名厨师统统放到，然后再将其尸体搬到冷库处妥善处理(也可以将其逐一挟持到冷库处再打晕，被挟持的人质是无法发出任何声响的)。搞定后来到餐厅，注意门口的那名警卫，先隐蔽好自己后再寻找机会干掉他，之后从栏杆翻出去，用跳下攻击精准无误地打晕两名警卫，然后再悄悄接近并干掉门口的警卫，开启桌上的电脑，先别慌着使用，因为这时会有一名军官会走过来使用该电脑，找个地方藏好等待吧。待得这名军官上前使用时，从背后接近将其抓住拖到旁边的视网膜检测器上强迫他打开那扇玻璃门，然后再让他睡上一小会儿。进入后先将那个监视器打爆，然后出门进入院子，看见电梯中有两人正在交谈，不过距离太远，听不清他们究竟在说什么，打开窃听器，选择一个较好的位置进行偷听。获知情报后，会看见三名警卫从大门出来，打灭路灯，遁入黑暗，并开启夜视仪，从大门右边的藤架爬至二楼。

进入二楼后，先到左手边的贮藏室，找了一下没发现什么好东西，不过也别慌出去，利用光纤摄像仪看看门外的情况先，发现电梯内有两名守卫正在交谈，由于你希望进入电梯，只好少作等待。待电梯里的两名守卫走出后，避开他们的视线悄悄潜入电梯，而后迅速上楼。上来后径直奔向左边那扇锁住的门，以最快的速度使用开锁器，打开后注意速度要快一点。进入后立即找到该房间内的通风管，爬上并从另一端出口下去，进入拐角处的门，内有一医药包和一盒子弹。四周看看，发现一架梯子，顺着它爬上楼顶，又没路？别着急，看见旁边的吊绳了吗？就是它了，跳起抓住然后从这里下去即可。在一路下滑的过程中，当你看见有玻璃窗户时，就立即将其踢碎并跳进去，内有一卫兵，迅速干掉他，方法不限。找到该房间里的电脑，立即开启，正准备查看资料时，收到 Lambert 的紧急通报：敌人有大量援军抵达！小命要紧，资料先放下，从这里的墙翻出去先。吊在上面的话，敌人是看不到你的。要不了多久，他们就会完成对该房间的搜索，等他们全部离开后，你再进入盗取电脑内的资料，还是要快，因为敌人是有可能回头的(好高的AI)。资料收集完毕后迅速出门，左边有一守卫，掏枪干掉他吧，没那么多时间和他慢慢纠缠了。还记得左边那扇先前无法开启的门吗？现在可以进入了，进入后沿楼梯往下走，途中能捡到一个医药包，原本以为安全了，不过你突然发现自己已经被两名敌方警卫发现并跟踪。先想办法甩掉他们，出门一个侧身躲到楼梯下的角落处，两名追兵很容易就被摆脱，等他们走远后，找到附近的水管，顺着它滑到以前来过的那个停车场，注意这里还有一名警卫，不过已经无法对你构成威胁，之后就只剩下我方的接应人了，乘车尽快离开。

## 任务3 Caspian Oil Refinery

本关行动场景在里海油井，起先抵达的时候，这里空无一人，正好借机四处熟悉一下地形。来到场景的另一端，于此处找到一部梯子，爬上后右转，发现有铁丝网拦路，抬头看看，随即发现有一水管，跳起后抓住沿着它便能轻松越铁丝网。在攀爬的过程中，往右看会发现一条钢板，注意了，要借助该钢板才能抵达场景的另一端，看准时机跳过去吧。在这里四处看看会发现一条绳索，攀上后能来到一个小平台，平台的另一侧有一根水管，顺着它爬上去，跳进一个破损的油管，再顺着该油管一直向前走，出来后直奔楼梯处，爬上即可来到油井一层(漫长的潜入过程终于告一段落)。

刚来到这里便发现妄图逃跑的那名工程












师和两名保镖正乘船登上油井，这就是本关所要捉拿的对象了，当然，现在还不到时候，先跟着吧。从柱子的扶梯处爬到上层，攀上工具箱并跳起抓住头顶上那根水管，将双脚卷起，慢慢爬到该通道上方。这里有一名巡逻的警卫，目前居高临下，不用我说你也应该直到要用跳下攻击的方式将其击晕，搞定后从这里的楼梯上至二层。那名逃跑的工程师和两位保镖又出现于眼前，这时先别慌着跟上，因为这里不方便躲藏，一旦声响大了点就会被人发现，Game也就 Over 了。现在这里藏好，待到工程师和他的保镖走过尽头的拐弯处时，再悄悄跟上，此时最好是以蹲伏前进的方式追踪，左边有一些掩饰物可以借助。路上会遇到一名戒备的守卫，小心干掉他，然后以尽可能接近的距离跟踪那名工程师和两位保镖，当然，不能靠得太近，行动也要尽量隐蔽，匿藏仪会随时提醒你可能被发现的几率。一旦追踪失败，就要从头开始。

一路跟踪这三人来到餐厅，餐厅门口有两名守卫拦路，用地上的空瓶子将站着不动的那名守卫吸引过来，以最快的速度解决他，并慢慢移至巡逻的那位士兵身旁，从背后抓住并干掉他，也可以直接射击，反正装了消声器，估计不会因此而被人发现。继续跟踪三人，等他们都走进通讯室后，可趁机到厨房取得那个医药包，然后迅速埋伏到通讯室外侧，通过侦察仪可以看见该房间的天窗已然破碎，正好是个通道，爬上天窗，再从天窗的水管处慢慢爬进去。那名工程师又出现了，不过此时他正和其中的一名保镖走上了第三楼，另外一个则留在了通讯室，趁此机会赶快除掉落单的那名吧。之后在左边的货架上调查一番，能找到两个医药包，随后沿着刚才工程师走的那条路走上三楼。

一上来即会发现接应该工程师的直升机已经被美军导弹炸毁（叫你逃，损失直升机一架舒坦了吧？），惊惶失措的他只好向另外一个出口逃窜。看见左边的油桶了吗？掏枪打爆它，封死工程师的又一条退路。前方会出现一名巡逻兵，尽快干掉他，没时间和他瞎扯。这时工程师已经逃到二楼，赶快下至二楼，有一名守卫正躲在墙角处射击，为防不幸中枪，过去干掉他先。再一路跟踪工程师进入左边的房间，不过此时左边的通道已经被火封死，工程师倒霉你也不好过，只能慢慢兜出去了。当你回到二楼的入口处时，尽快奔向一楼吧，晚了可就抓不住那名工程师了（他逃跑的速度还算不错）。历经千辛万苦，终于在码头处逮到这名四处逃窜的傻 DIAO，想到为它跑了这么多冤枉路就忍不住会给他一拳（早早投降不就好了？免受皮肉之苦），击晕后抢得其手中的公文包，任务完成。

## 任务4 CIA

此次是玩家们首次接触限时任务，所以难免会有点手忙脚乱，不过别担心，不是太难，放松放松再放松，然后根据鄙人的这篇攻略，一定没问题。此次的任务是：1 分 40 秒之内必须潜入 CIA 这一高度机密的地方，所以在整个行动过程中，与敌人纠缠是极度不明智的，能避开的就一定要避开，不能避开的就用最快的方法解决。

进入后，发现大门右边有一巡逻守卫，这时他还没过来，赶快跑过去。门口处还有三名正在交谈的守卫，陈他们不注意赶快前进吧。来到场景左边，发现无路可走，别慌，看看上面的排风扇，这是可以打开的，打开后以最快的速度通过。前有铁丝网拦路，小意思，一个极其简单的翻越即告结束。一路跟随机修工穿过长长的通道，尽头处有一监视器，可要小心了，由于你不能掏枪将其打掉，所以只好尽量避开其监视范围。通过这里后，径直冲到靠右边的墙根黑暗处，这里有一警卫，不过由于你身处黑暗，他根本看不到你，甚至你还能找机会干掉他（当然，这没必要，而且会引起其他人的怀疑，建议不要如此）。等上一会儿后，就会看见一名 CIA 的官员从这里走过，跟在他后面穿过会议室，对面房间有一警卫，小心避开其视线，因为窗户是透明的，他在对面一样能看见你。来到右侧的通道，走完后终于来到 CIA 大厅。这时大厅内正好有一官员在打电话，待得他电话打完，就会走进电梯，你就可以靠着右侧的墙根慢慢接近那名警卫，利用地上的可乐罐吸引其注意力，等他走过去时，以最快的速度闪入电梯，在电梯内好好歇歇吧，我知道你累了。随电梯来到地下三层，避开从右边出来的官员和在路口处巡逻的警卫，走进左边的通道，沿着它一直走就能进入安全控制室，开启电脑，获得密码“2019”。进入储藏室，一番调查后能获得一个医药包和两个爆破开锁器，为了方便自己隐藏，关门的时候顺便将电灯关掉。出去后，小心翼翼地避开来回巡逻的警卫，来到路口后向右转。注意安全控制室警卫的视线，在这里他是能看到你的。蹲伏行走到通道尽头，进入左边的监控室，干掉里面的 CIA 官员，搜索一下尸体，会发现有密码卡，密码是 7687，对应的是门外正在维修的密码门。进入后将灯关掉，打开夜视仪，轻松地避开这里的工人和警卫，进入里间后，打开电脑，获得密码 110598，对应的正是一旁的密码门，进门后往下走，会发现两名工人，躲到货架的阴影处，他们看不到你。然后从货架的另一侧绕过去，取得货架上的 F2000，这是游戏中后期的主力武器，一定要入手！这里还有不少有用的道具，统统带走。

出门后左转，沿此路径直向前，注意在自动贩卖机前有一位官员正在打电话，等他电话打完就会走到 Sever Room 门口，这时右边会出现一名警卫，赶快将其放倒。随后潜入该房间，内有两名工人，反映相当迟钝（看来工人就是不一样），迅速将他们解决后，走到服务器前，这时就会收到上司 Lambert 的通知，显示该服务器的密码为：110700（太先进了吧？）。从服务器将资料盗取后赶快离开。原路返回走廊，厕所里有一医药包和可乐罐（可乐罐以后有用），记得带上。来到大厅入口处，将可乐罐丢出吸引两道检测门前的警卫，然后从窗户翻过去将他击晕在地。进入大厅后，注意头顶上的两个监视器，避开后来到对面走廊，一直走到尽头，再从那里的楼梯下去，先将所有的电灯打灭，然后打开夜视仪，走到密码门前，输入密码：110700。进入后避开那里的警卫，拿到 Flare 后立即进入右边房间的电梯。

乘电梯来到 Media Room，这里有两名警卫，先不要惊动他们，从仪器的背后慢慢绕出去即可。这时你可以看见对面房间里的胖子突然从电脑前站起来，走到复印机处复印文件，机不可失，赶快冲到房间内使用电脑，获得情报后迅速离开，胖子好像也没回来，跟踪他，一定有什么“阴谋”。一路跟踪胖子直到走廊尽头，这里有一名警卫和一部监视器，避开后从左边的门进入放映室，注意不要被放映机照到，最好是蹲伏前进。从放映室的另一个出口出去，在休息室外等候，那位胖子要不了多久又会出来。继续跟踪，抵达出口时胖子会打开这里的密码门，哇哈，果真被我猜到了，密码门打开后胖子的利用价值到此为止，从背后接近搞定他，不过不能把他放在路中央，这样过于张扬。背着胖子的“尸体”穿过吸烟室来到屋顶，避开在这里巡逻的守卫（注意你此时的移

动速度会较往常为慢，毕竟是胖子一个，负重太大）。来到右边有六个巨大排风扇的地方，从这里下去就可以进入动力室。途中会遇到一名守卫和一个工人，威胁不大，三下二除五就能全部搞定，之后就能成功抵达地面。不过仍会出现两名拦路的警卫，还好现在天已转黑，没带夜视仪的他们又如何看得到你呢？所以根本不必担心，借助黑暗的掩护直奔接应处。不过穿越光亮处时，仍旧会有一名警卫冲来送死，别客气，一枪OK。抵达接应地点后任务自动结束。

## 任务5 Kalinatek

有了前四关的经验，第五关过起来更是得心应手，因为这关你可以随便向敌人开枪了，不为什么，只为他们都是无恶不作的匪徒，为治安出一把力吧。任务一开始就会遭遇从楼上下来的两名匪徒，别发呆了，什么背后接近，什么妥善处理，统统抛到脑后，痛痛快快地干上一场吧。解决掉这两名匪徒后，直奔传达室，内有医药包一个，赶紧带上，以免中枪后没法护理。随后上楼，发现入口处有三人正在交头接耳，嗯，站好了，一枪一个，三发子弹，一颗也别浪费。搞定后走到车库右边，四处巡视，发现居然没路，那就抬头看看吧，嘿，有一窗户，攀上窗户后就能顺利抵达另一边。找到这里的钢缆，顺着钢缆攀过吊车吊臂，在对面楼顶处跳下，找到这里的吊绳，沿着吊绳攀爬下去，一脚踹烂通道处的玻璃，强行进入Kalinatek集团的入口。进入后发现匪徒一名，开枪爆头（太爽了，我又找到了CS的感觉）。别慌离开，搜搜守卫的尸体，获得密码：97531，正好以此打开右手边的密码门，进入里间后居然有没路，到处巡视一下，发现顶上有一通风管道，OK，爬进去再说。刚一出来，就遭到敌人的围攻（难道他们知道我喜欢走通风管道？）。这下可是无路可逃，没法子，只好硬拼，看来我对动作游戏的反映还未老化（虽说他们的反映很慢，不过要一一杀光并全身而退还是需要一定的技术，最好是游走射击）。全盘搞定后，在通道右侧可拾得一医药包，作为酣战后的补给。径直走到通道的尽头，不过发现电梯位置不对，只好蹲下跳入。

出电梯后，往左手边房间看看，会发现两名正在搞破坏的敌人，居然想用微型炸弹搞定我？幸好被我看见，否则小命不保。冲入房间干掉他们后，往前走会遇到两名迎面而来的“敢死队”，既然这样没办法了，用很酷的枪法将其放倒。随后进入左手边的房间，会发现已经着火，赶快动手撤掉Wall Mine（即先前看到的微型炸弹），救出两名人质，并得到密码，对应的正是通道尽头的密码锁，不过现在还用不着。

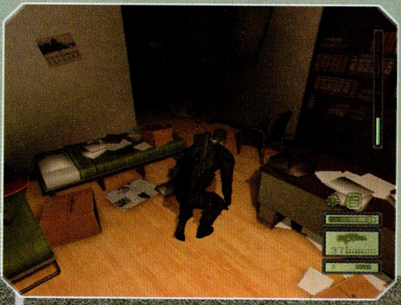
接下来的任务是有时间限制的，时限为两分半钟（绝对足够），目的是要打开走廊尽头的密码锁。这里需要注意的是一路上着火的房间，一挨着火你的体力就会猛减，且机关重重，所以相当不好通过，行动之时一定要小心翼翼，将机关一一撤除之后再慢慢通过（别过于在意时限）。开锁进入附近一间着火的房间，翻过箱子将定时炸弹拆除。随后出门，走进右边的放映室，这里有两名匪徒，轻松解决，然后走到大屏幕后调查，发现居然有一通道，进入后察觉这正是通往地下室的密道，说不定能借此走出去。这里一共有三名敌人，最好是分开应付，毕竟地方不太宽敞，直接火拼只会让自己受伤。全盘搞定后先将这里的电源关掉，然后原路返回，有了黑暗的帮助，行事就要方便很多，消灭迎面而来的匪徒更是不在话下，之后能得到密码1250，对应的正是旁边那个密码门。进入后可来到二楼的台球室，干掉这里的两名匪徒后随处搜寻，可以找到新武器——手雷，原地试试看吧，掌握一下使用要领。往前进入急救室，可以得到两个医药包，进入Sever Room后会遭遇两名匪徒，一枪一个，搞定后开启电脑，将后面的铁门打开，进去后先消灭楼上的两名守卫，进入厕所，找到里面的通风管道，从左手的出口可看到一名匪徒正用枪指着一名俄国人，为了不伤及人质，从背后慢慢接近并将其击晕，出门后右转即可走进电梯。

下电梯后，注意左边的两名敌人，另外，还会有一名敌人会从里间出来增援，一共是三个，注意消灭。进入里间，后从墙上翻过去，之后再左转，来到通道尽头的房间，干掉里面的两名敌人，在门口处能捡到一个医药包。顺利穿过这间屋子后，会来到一个比较宽敞的地方，这里会有三名敌人，躲在铲车后对你发起攻击，你现在想消灭他们还不是那么容易，先小心闪避他们的子弹吧，等接近到一定的距离后，用F2000迅速解决。随后进入左边房间，里面能找到不少弹药补充。出来后发现出口处的走廊里又多了三名敌人把守，仔细观察，发现地形对自己不利，回头先把走廊的电灯全部打灭，然后打开夜视仪，敌人看不到东西是不敢胡乱开枪的，正好，立即消灭干净。通过这里后，来到附近的一个厕所，发现里面和外面各有一个Wall Mine（太狠了吧？），赶紧撤掉。出去后还有一名敌人需要消灭，在其右边可以拿到医药包和弹药。随后出门向右，将前方的油桶打爆，注意右上方的敌人，他会趁机偷袭你，先下手为强，消灭他再说。随后通过左边的通道，发现你的接应人竟然已经被敌人事先干掉，凶手正在眼前，为同胞报仇吧。不过你可没时间在这里徒自感伤，迅速走上平台，离开这鬼地方。

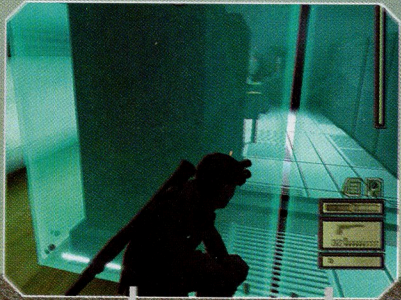
## 任务6 C Embassy

你和你的接应人一起来到目的地，不过吃亏的总是你，他只负责送你抵达此处，危险的戏分则全盘交托给你。和接应人分手后，径直向前，竟然有围墙拦路，翻之。两名士兵正在巡逻，分别从背后接近并将他们击晕，绝对不要开枪射击，此关不比上关，一旦射击就会招来无数的麻烦。解决后直奔左边尽头处的破楼，这里可以通向二楼，不过目前下面有三名士兵正在巡逻，一定要避开他们的视线，否则招待你的就是无数的子弹。来到左边的脚手架处，借助它可以攀爬上去，之后有一钢缆供你使用，攀上后能顺利抵达对面。刚一着地就能找到一个医药包，赶紧带上（后面可是机关重重）。

来到路口处，又会看见三名巡逻的士兵，以蹲伏前进的方式悄悄避开他们的视线，时刻关注自己的匿藏仪，声响最好不要过大，以免被警卫发现。通过后穿过这里的马路，找到一下水道，安全起见，从这里的入口下去。进入后左转，发现这里有三名士兵，悄悄地跟在他们后面，当你看见他们走到十字路口的时候，迅速躲到右边的岔路上，因为士兵在这里会回头查看。再紧跟他们来到弧形管道，发现头顶有一梯子，跳上后可以避开他们的又一次回头查看。通过此处的一扇铁门后，从这里的梯子爬







上去，来到其背后的脚手架。不过这里没有路可走，只好又翻窗户了，进入室内后，找到一根钢管，正好能顺着它爬上楼顶。来到门口，可以与联系人交谈，于此你可以得到医药包和子弹。交谈完毕后来到广告牌附近，找到这里的一根吊绳，借助它下到地面，总算要安全上一阵子了。

下到地面后，先进入右手边的小黑屋，内有一巡逻士兵，不用和他开战，找到其行走规律，慢慢躲开其视线即可。之后来到街口处，这里还有另外两名士兵，也不要惊动他们，待得二者稍作停留的那一瞬间迅速通过，随后找到这里的脚手架，借此又能爬到二楼。上去后正是二楼阳台，上有一敌人，不过正在那里发呆，从背后搞定他。找到此处的钢缆，借助它滑到街对面，下来后左拐，进入那条昏暗的巷道。避开这里的巡逻兵并跟踪那辆卡车进入院子。于此找到一片草丛，赶快躲入，打开窃听器，能偷听到将军的对话。待将军下楼乘车来到门口后，还会有一段对话需要你窃听，小心跟过去，不要太接近，也要注意四处巡逻的士兵，别被他们发现。当将军的所有秘密都被你成功盗取后，任务也就算完成了，不过还得找地方逃出，很简单的，大家自己搞定。

## 任务7 Abattoil

任务一开始主角就处于一个有可能被发现的位置，所以别过多停留，赶紧找找有什么突破口吧。前方有两道铁丝网，铁丝网背后则是广场，广场上又有三名士兵正在巡逻。看似凶险，其实也不是太难，悄悄翻过铁丝网，然后再避开那三名士兵的视线对我们来说已然轻车熟路。顺利通过后来到油桶边的水管处，这里有一开关，将其打开后能够放掉下水道中的水。如此一来，地下水道又畅通无阻了。翻过前面的围墙，正好看到一名士兵走进房间，并偷听到前面广场上埋有地雷的消息（运气真好！），待卫兵离开后，翻过前面的铁丝网来到广场，既然知道有地雷，当然不能送死咯。这时你可以使用热能感应器探测出每颗地雷的具体位置，然后轻松绕开它们即可，不过还要注意岗楼上的两个探照灯，被它们照到的话日子也不好过。成功穿越广场后，往右来到两个垃圾箱处，利用双跳来到屋顶，这里必须注意不能直接跳到屋顶上发出声响，在落地的瞬间滚一下会比较好。从钢梁上通过，再利用钢缆慢慢爬过去，来到前面的铁丝网处，翻越后就能来到电视发射架处。将这里的开关关闭后，会有两名士兵从门里走出，没办法，将他们干掉吧。进去后下楼，发现有一电脑，而电脑右侧的墙上有一枚wall mine，成功撤除后在桌上可找到两枚wall mine和一颗手雷，统统装进腰包。

沿路返回，进入另一扇门，这里有两名正在巡逻的士兵，干掉他们后，进入门外的一间厕所。此处的顶部有一钢梁，攀上它，顺势爬到里间，用跳下攻击解决掉那名刚方便完的士兵。搞定后靠墙出来，探出身将士兵背后的灭火器打爆，他们就会瞬间窒息咯。拿起这里的医药包，出门后左转，来到走廊尽头处的小房间，取得F2000的补充弹药。来到走廊附近的下水道处，从这里下去，转过一道弯后就能来到屋顶了，在出口处可以发现下面的三名敌人。使用Diversion Camera粘在墙上，将敌人一一吸引过来，并全部喷晕。下去后，来到冷库，进入后第二间冷库后会发现两名敌人，而该冷库的出口处还有一挺自动机关枪，非常不好对付，建议大家别硬来。仔细观察后，发现头顶上有一钢梁正好能派上用场，爬上后就能轻松避开这一危机了。通过第三间冷库来到第四间，发现也有一部自动机关枪，本能的往头上看看，哇，果真还有钢梁，如法炮制吧，通过后还能得到一个医药包。走出冷库，来到一个L型长廊，沿着它一直向前，从最后一个冷库的下水道出去，出来后又有一个医药包可拿，沿楼梯往下走，干掉拦路的一名士兵，顺路走到闸门前，打开闸门，尽快离开此处。

径直向前，右转，来到一间牛棚，干掉里面的那名士兵后，搜索可获得两个Flare（对本关而言比较重要的道具）。出去后向右，来到对面那个牛棚，这里也有一名巡逻的士兵，用F2000将其干掉后打灭那里的两盏电灯，在出口处仔细调查，可以得到一颗手雷、一个Flare和两盒子弹。进入走廊，在其尽头处可找到一个医药包，从此处向右走，进入下一个牛棚，这次有两名士兵在此巡逻，加上一部自动机关枪，实在不易通过，尤其是装备了敌我识别系统的自动机关枪，更是一个非常大的威胁，看来先得搞定它才是。从左边里侧台沿上慢慢爬过去，把自动机枪敌我识别系统关闭，这样一来，筋骨一下子舒展了不少，回头将那两名巡逻的士兵轻松解决。之后也不能太大意，因为门口还有一部自动机关枪，你可以利用一个Flare吸引其火力，然后以最快的速度翻滚突破（一定要快哦，不然会成蜂窝）。

出去后右转，抵达尽头处时，远远地可看见两名敌人正在交谈，左边有一拱洞可供藏匿，进入以躲避敌人的巡逻。待得他们一回头，赶紧冲上前进入最后一间牛棚，这里有两部自动机关枪，真是麻烦，从中间慢慢走到两部机枪面前，别乱动，你目前所处的位置是唯一能保住性命的地方，成功接近后立即将敌我识别系统关闭。随后进入右面房间，和里面那位NPC交谈，得知敌人的援军已然到达，没办法，只好硬拼，以逐一周旋的方式解决完迎面而来的两批援军后，该游戏第一个BOSS级人物—Grinko登场！给我的感觉就是纸老虎，大家别怕，以我们现在的身手，要解决他实在太轻松了，干掉这小子后，任务宣告结束。



## 任务8 C Embassy

此次的任务将在缅甸展开，还有机会欣赏到不少中国风味的建筑物，好了，介绍完毕，正式进入任务。任务开始后，首先来到背后的巷道，找到那个中国餐厅的后门，别慌着进去，看见门上的灯了吗？赶快将其打灭（原因你马上就会知道），把门打开，然后在这里等待，直到门前那位厨师转身后，迅速从这里绕过，来到窗户前的梯子处，顺着爬上去可进入一个储藏室，不过没什么东西好拿（或许是我没耐心多作调查），还是赶紧离开吧，顺着这里的梯子继续向上爬，来到楼顶后，进入对面的楼顶。这里有一名巡逻的士兵，从背后接近将其打晕，而后迅速走到对面的阳台。在这里能找到一根水管，顺着钢缆爬到对面，小心另一端屋里的人，你很有可能会被他们发现，所以在爬行的时候，一定要小心谨慎。从屋檐上慢慢过去后，来到另一侧的水管，顺着它就能进入房间。

进入房间后，首先来到附近的储藏室，可以入手医药包一个，仔细调查，发现墙壁上有一破洞，为掩人耳目，你可以从这里出去。出来后靠墙行走，直至来到水管处，顺着水管下到底。下去后仍需靠墙行走，这里的地形相当狭隘，一直向前就能来到一间电脑房，看见里面的三名士兵正在搞破坏，其中一名士兵还在墙上装了一枚 wall mine（哈哈，这下你们可就遭殃了），赶紧掏出 F2000 步枪，对准 wall mine 一阵扫射，三人一个也别想跑掉。随后进入房间，开启桌上那台电脑，通过它可以和 Lambert 取得联系，随后出门，进入右手边的房间，可以得到两个医药包。左转径直来到楼梯处， 顺道上到一层，可以看见房间里的两名守卫，用枪把灯打灭，会吸引一名士兵出来查看，打开夜视仪，从背后将其抓住并击晕在地，在进入房间干掉剩下的那名守卫，进入右边士兵的宿舍，搜索一番后，得到一个医药包和手雷。另外需要注意的是，还有两名敌人在这里睡觉，而地上还有不少碎玻璃，蹲下后慢慢向前移动，尽量不要发出任何声响，以免惊醒敌人。从宿舍出来后，能看到一名上校和士兵进入了前方的一道密码门，赶快跟上，在密码输入器处使用热能感应器，发现密码是:1436。进入后，发现右手边有一部自动机关枪，所以千万不能往前冲。右边的古董架可以攀爬，顺着它来到二楼，关掉机关枪的敌我识别系统，注意此时在拐角处会出现两名敌人，还有一名从楼下赶来增援的敌人，一共是三个，消灭他们的速度一定要快，趁他们还未反应过来时，就马上开枪。搞定后往上看看，发现有一钢管，跳上去，躲在国旗后面。要不了多久就会有一名上校和一名士兵从对面楼上出来，通过这里的视网膜检测，士兵会进屋，而上校却留在走廊上。迅速跳下挟持住上校，强迫他打开需要视网膜检测的门，之后将其击晕，进入后以最快的速度干掉那名士兵，再从左边的窗户下滑到院子内。

来到院子后，从前面的园拱门进入花园，发现花园内有三名士兵和一只警犬，不要与他们纠缠，吃亏的肯定是你，仔细观察后决定从右边的水道处悄悄溜过去。经过两扇铁门后即可到达仓库后院，这里的门口有一台监视器和一名守卫，先将监视器击爆，然后再消灭那名守卫，随后进入仓库。翻过层层货架，发现一上校正在开启一密码门，和先前一样，尽快跟上使用热能感应器探测出密码为:9753，进入后能拿到两盒子弹和一个医药包。从背后慢慢接近上校，将其击晕，前的仓库中还有两名巡逻士兵，你可以选择从右边货架爬到顶层，注意最好不要发出任何声响，以免惊动下面的守卫。随后你就能来到车库，于此你会收到上级的最新指示，要求你全力阻截两辆载有核武器的卡车。来到一层后，果真看见两辆卡车停放在门口，用狙击镜放大后打爆两辆卡车的油箱，然后在车库中四处寻找，可找到地下管道的入口，下去后会发现一名巡逻士兵，他正好背对着你，不用我说该如何处理了吧？继续向前，拐角处会出现一名上校，立即躲入右边的凹槽内，打开窃听器，能偷听到将军想要自杀的惊人消息，上校会立即赶往支援。继续跟踪上校，注意不要把距离拉得太远，因为一路上有不少密码门需要利用热能感应器来探测密码。第一个拐角处有一个医药包，别忘了拿。出来后赶紧用热能感应器探测出第一道门的密码；随后乘电梯上去，等上校离开后再次使用热能探测器，密码获得；出去后右转，用热能探测器探测出最后一道密码门的密码，进入该密码门后就能抵达将军的办公室，这时你会发现上校已被干掉，而将军本人喝得烂醉，手里拿着手枪（凶手是谁一目了然），悄悄接近他并将其挟持住，强迫他使用电脑，所有情报收集完毕后，再把他击晕。总算把任务完成，赶紧逃跑吧，从这里的大门出去，不过此时的大使馆已全面着火，所有正常通道几乎都无法使用，赶紧来到佛堂处，从这里的应急楼梯下去，在拐角处的窗户附近，有我方的救援飞机，打开窗户后就能安全离开，大使馆之旅亦就此告一段落。

## 任务9 Presidential Palace

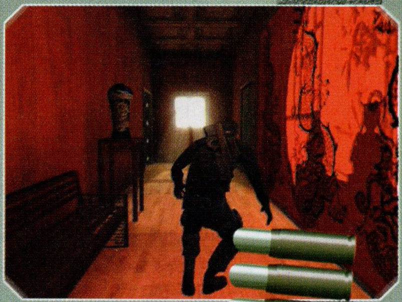
作为游戏的最后一关，长度和难度都有所增加，不过不要紧，既然已经走到这份儿上，我想大家也不会就此放弃吧？任务开始时你所处的位置正在总统府的山崖下，你需要用一连串的难度较高的攀爬动作来成功实现潜入，下面立即开始。先利用双跳爬上第一块岩石，然后背身从这里一步一步地吊下去。向前再次使用双跳攀爬上水管，上去后在左边的岩壁处能找到一根凸出的管子，沿着它爬过去，在快到第二根管子尽头的时候松手，让自己吊在下面的岩壁上。来到此处的拐角处，向右可攀上一块岩石，在这里需要连续运用两次跳跃，过后可到达一块长满灌木的岩石。这时你可以吊在右边的峭壁下，越过岩石，从另一端上来。于此你能看见一根很长的水管，沿着它一直向上爬，好不容易终于来到总统府的前院，不过此时你正好处于塔楼的探照灯和狙击手的视线范围内，而且还有两队带着狗的巡逻小组，上去就肯定没命，所以千万别慌着上去，先平移到岩壁右边再翻上去，然后

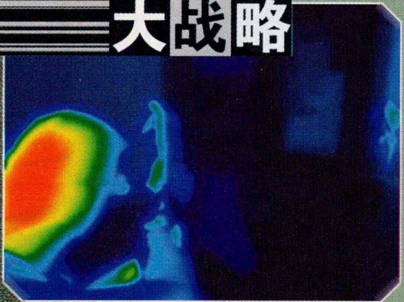




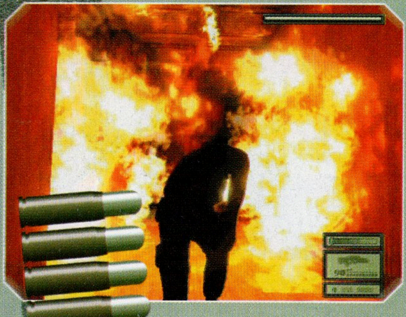












用双跳越过高高的栏杆，初期攀爬总算结束，接下来的行动过程也时刻充满危机，大家可得小心了。

花园内有一名守卫，进入后的首要事件就是将其成功挟持，背后接近的方法我已说得太多，抓住该守卫后，经过一番审问居然不说，那好，睡觉去吧。不过别忘了搜身(他的身体还是出卖了他)，果然被我找到进入正门的密码：2126。进门后会看见一名巡逻速度较快的守卫，悄悄避开其视线，径直来到左边的尽头处，在这里找到一户窗子，借此翻进去就能让所有人都毫无知觉，高难度潜入有了新一步的进展。

进入房屋后，在楼上和楼下各有一个医药包，本关绝对用得上。进入大厅后会发现不少激光探测器(这个是新玩艺儿，大家小心了)，为了解并掌握该激光探测器的规律，咱们的主角以身犯险，来到房间的角落后，随便触发了一个激光探测器，警报响起，立即会有4名守卫从右侧的大门处进来察看情况，人数较多，别和他们计较，尽量绕开他们，应该不会太难，他们的行动方向在不少情况下是一致的。进门上楼后，发现在这里的大门处还有三个激光探测器将路口封死，不要随意触碰，多一事不如少一事，找找有没有另外的路先。走至楼梯栏杆处，从这里翻过去可以进入前厅二楼。而居高临下你会发现有一名守卫正在楼底四处巡逻，二楼和三楼各有一位特种兵把守，看来防卫深严，形势不太妙。不过问题总是要解决的，先上到三楼，小心翼翼地抓住机会消灭把守在这里的那名特种兵(因为楼下的守卫不容易发现楼上的情况，而楼上的则较容易发现楼下的情况，所以我选择从上往下突)，从他身上可获取密码：70021，其对应的正是附近那个密码门，进入后可在里面找到一个医药包。而后来到走廊，发现巡逻兵竟多达四人，左右的岔路上还各有一名守卫，在通道内更有两名巡逻的特种兵，人数众多，相当不好对付(肯定不能硬拼！)，看来又要想想其它的办法咯，抬头看看顶上那些电灯，赶快打灭吧，当然，别忘了打开夜视仪，随后借助黑暗左闪又闪、迅速往前突破，不过在快速移动时千万别撞到这些士兵，否则还是会有危险。顺利通过后，来到左边走廊，注意这里的监视器，最好先将这里的电灯打爆，监视器的作用就直接降为零。突破这里后继续向前，进入一个办公室。先在这里蹲下，待得此处的激光探测器熄灭的那一瞬间迅速通过，拐角处还有一探测器，以跳跃的方式轻松避过。这时，里间会走出一名警卫，埋伏好，突然冲到其背后将他干掉，然后尽快跑到其走出的房间内去使用桌上的电脑，情报收集完毕后记得带走此处的一个医药包。之后沿路返回先前那个走廊，会有两名特种兵过来巡逻，别和他们纠缠，避开其视线后迅速进入左手大门，屋顶上有一监视器需要留意，另外还有一名守卫，先将守卫干掉，从其身上搜出密码：66768，然后再将屋内的电灯全部打灭，以避过监视器的监测，之后顺利来到走廊尽头，进入左边的那扇门。

一路向前，来到密码门处，使用方才在守卫身上得到的密码顺利通过。进入左边的大厅，这里有三名特种兵把手，不要硬拼，掏出手枪先将屋里的电灯全部打灭，然后借助夜视仪迅速找到该房间内的电梯入口。乘电梯来到图书馆，这时，在楼梯下面的通道处会上来数名特种兵，这次可是避无可避，只能和他们硬拼，注意回避他们的连续射击。将他们一一干掉后，从他们来的通道走下去，过不了多久你就会碰上一名至关重要的NPC--尼古拉斯，抓住后强迫他助你通过视网膜检测器，之后可获得ARK。这时会突然进来一大群敌人并将你团团围住，其中两人会将尼古拉斯押走，余下的看来就要和你过不去了。此时你千万不能移动，也不能做出任何掏枪动作，否则只有死路一条(想不到我一世英名，竟然会在最后关头栽水--好莱坞电影最为通常的剧情设定)。过得一段时间，你的上司Lambert突然将整个总统府暂时断电，让你再度回到你最深爱的黑暗，那些士兵一下子傻了眼，也不敢胡乱开枪，以免伤及同伴。机不可失，你还愣着干嘛？赶快打开夜视仪闪啊。从图书馆左边的门出去直到中庭，再次看到尼古拉斯，而此时他正被两名士兵押着通过二楼走廊。中庭内总共有四名特种兵，左右一二层各有一人，正好分开对付，从左边的水管爬上，干掉二层的那名特种兵，随后走到二层当中的走廊。就在此时，你会收到射杀尼古拉斯的命令，而此次你必须用F2000狙击，且一定要一枪毙名(好残忍)。命令下达完毕后，一名特种兵会从其中一个门走出，趁机溜进该房间，来到餐厅，会看见两名巡逻的警卫从房间的另一端进入餐厅，避开他们，迅速躲进厨房，穿过厨房来到储藏室，利用双跳支撑住墙壁以避开他们的视线。待得他们走过后，立即下来，通过餐厅，来到另一个出口的左侧，找到一个书柜，借助它爬上二楼。干掉门口大厅一层两边的两名警卫后以最快的速度冲出大门……之后，就没有之后了(动画会为你交待一切)，经历如此长久的精神折磨，好好修养一段时间先。

## 写给跳过本攻略的读者

"分裂细胞"，采用了著名作家Tom Clancy的军事小说为蓝本，依靠其一向擅长的细致的军事装备描写来表现真实性和严谨性。

这是一个在媒体广告语中声称可以"超越'燃烧战车'"的游戏。同样也是特种谍报人员为主人公；同样也是执行各种看似"不可能完成的任务"；同样也是潜入为主体；同样也是有着各种各样的游戏进行方式；同样也是军事装备的"大杂烩"……各个方面都是那么的相似。

那么这真是一款可以超越"燃烧战车"的游戏吗？我们先不看那些飞上了天的广告语；也不看那些公布的让人兴奋游戏截图；甚至连攻略我们也先跳过不理。我们用心想想，在以前有着种例子吗？一个连创意、构思、设计、游戏形式甚至画面表现都基本是"拷贝"过来的游戏能否超越他拷贝的对象吗？历史证明没有这种先例。

"分裂细胞"有没有这种创造历史可能性，我们不讨论，时间会说明一切。

这里只想说，如果你已经连最新的资料篇"燃烧战车 实体"都彻底玩腻了，还想在"燃烧战车 3"推出以前想玩玩类似"燃烧战车"的游戏，并且碰巧您还有XBOX或者一定配置的PC主机，那么推荐本作给你。

抱着这种心态来玩的话，你会发现本作在很多地方还比"燃烧战车"系列的操作和观察系统更出色一些。




# 鬼武者

“忍”——在一开始接触并制作攻略时，给了我这个动作苦手很多的痛苦。尤其是时间很紧的情况下，当时的我“痛恨”这款游戏到了一定深度。

一个月前我感受如此。但今天要在这里向大家郑重推荐这部作品的也是我！

自己没有动作游戏方面的自信，但是“忍”最终的通关确实是我独立完成的。在攻略的过程中，一遍又一遍冲击、受挫、思考、再冲击……上期制作完成以后，冷静的回味这一过程才发现，那简直如同人生一般相像。也许这只是我个人化的感受，不具有代表性，但那真是我亲身体会到的一种共鸣……

既然推荐这款游戏，就要说说他总体上的优点。游戏性，我摇头，这个极为客观并专业的评价，在这里不合适。我只说，这是一款如果你愿意，你可以玩很久的游戏！我觉得这一句足够说明很多了。

“忍”的成功不光体现在游戏玩家方面，我个人理解，正是因为本作的出现，TECMO 公司的“忍者龙剑传”最新作才决定彻底延后发售。真的，一款 3D 动作游戏能够把动作要素做的和 2D 游戏一样出色，确实要些难度。

如果你客观地看，你会发现游戏的画面真的不强，但是在游戏时你感不到这点，因为你的注意力全部被“动作”所吸引。那红色围巾随着秀真的动作而飘逸；那些用“杂耍”一词形容都不为过的攻击形式；绝妙的“杀阵”特写画面……全都是吸引眼球的“必杀技”。

拿起手柄亲身体验的时候，请带着一种屡战屡败，屡败屡战的精神和相对平和的心态，且最好不看攻略。那样的话，你会体验本作的真正魅力！渐渐熟悉动作的搭配后，你会发现以前那些不敢想像的动作组合，理论上都变为可能，那种兴奋难以言表。

随着游戏的推进，难度在逐渐增加。而你必须以全新的方式来挑战新的关卡和 BOSS，具体说也就是新的移动和攻击的组合。这些组合不是单一固定的，夸张点说一百个人可能会有接近一百种战法，所以你要发挥自己的想像，利用这现有资源来拼凑。不看攻略就是为了不受到思路的局限。

其实这方面的感受，就如同真实生活一样，你要利用现有的一切资源来开拓，你要学会怎么把这些资源合理利用并发挥最大效果。而且，很可能你费尽心力想到的“战法”在现实中并不适用，你还要从头再来！游戏在这里展现的“残酷和现实”于生活中我们面对的一样。

如果你在游戏中找到了各种方式达成目的，并从每次过程中学习到经验的话，你的游戏攻关将越来越容易，反之则是困难重重。而生活正好也是如此。

这就是为什么我在这里推荐本作的具体原因。

本部分提供的是全 S 评价的达成方式，一位玩家的经验之谈，推荐给那些还在“忍”的世界中寻求更高境界的朋友们！后面的全 50 胧牌收集图文详解，也是该玩家提供的，登在这里让喜欢怀旧的朋友们也可以使用“乔 武藏”这位系列中元老级人物。

DRAGON

# 忍 Shinobi 深层研究



文/修罗 STAR

要想达到 S 评价，就必须先了解评分的具体尺度，下面我们先看看评分标准：

**KILL ALL**：杀敌得分，满分为 15000 分。不一定要杀光全部地图内的敌人，未引发不算在内，曾经出现过的全部消灭即可，切记一旦越过了特定场景的界限，该场景内的敌人就会自行消失，而这是不算在你 KILL 的数目之内的，换句话说，这样就不可能完成 KILL ALL 了。

**TATE POINT**：杀阵得分，无上限，一般在 10000 分以下（理论上全部敌人用当前场景最高级别杀阵消灭可入手本关卡最高分）。该分数由杀阵成功的次数和级别决定，杀阵中点燃的箴言字数越多级别越高，七个字会有特殊效果，九个字会飘落樱花。因为敌人有限，同等数量的敌人杀阵次数越多级别就越低，反之亦然，在不多引发敌人的情况下以杀阵级别为优先。每次仅杀一个敌人也会有分数。

**BOSS POINT**：BOSS 战得分，一般情况满分为 30000 分（部分关卡为 20000 分或 40000 分），斩的次数越多分数越低，手里剑和足攻击不计算斩数。所谓“一刀斩”的“一刀”是没有任何限制的，只要砍了且只砍了 BOSS 一刀就算满足条件，比如你可以用 Joe 先砍一刀，然后手里剑屈到死，同样是一刀斩。但要说明，在保证一刀斩的同时，如果实现杀阵分数会达到最高，否则本来可以入手 30000 分的可能只有 20000。最后，BOSS 战如果使用忍卷（忍爆、护体、剑气），不管是否对 BOSS 造成直接或间接的伤害，该关卡 BOSS POINT 一律为 0 分。

**MAKIMONO**：忍卷的数量，满分 6000 分。每关可以拿到的忍卷，保留到破关，则每一个忍卷 2000 分。每关最多可以拿到三个忍卷（BOSS 关卡只有一个）。

**NO DAMAGE**：无损伤破关，满分 10000 分。破关途中不曾被任何敌人的任何攻击伤害（包括直接攻击、手里剑、喷射的火球或其他飞行道具命中），那么该关卡的 NO DAMAGE 即可拿满 10000 分，只要曾经受到敌人任何一种攻击，不论破关的时候是否满血满魂，该关卡 NO DAMAGE 一律为 0 分。注意如果仅仅因为被吸魂而损血的话一样可以取得分数。

**RANK 的评定：0 分~29999 分为 C RANK（最低），30000 分~34999 分为 B RANK，35000 分~44999 分为 A RANK，最后 45000 分~99999 分为最高级别的 S RANK。**

综上，拿 S RANK 的时候可以根据关卡的不同作出不同的战斗策略，不难看出最容易拿到 S RANK 的方法就是满足第一、三项，也就是 KILL ALL 加上 BOSS 一刀斩（15000+30000=45000），部分关卡可以作出适当调整，下详述。

以下将针对取得 S RANK 最关键的一环——BOSS 一刀斩的方法略作研究，希望能给各位为全关卡 S RANK 而努力的玩家一点帮助。

针对一刀斩的具体要求，我们不难作出一个选择，就是使用胧牌收集 30 枚之后入手的隐藏角色 Mortisune（游戏中的苍蛟龙）进行全 S 的攻克，Mortisune 无论是普通攻击还是杀阵中妖刀恶食的威力都二倍于主角 Hotsuma（秀真），且速度稍快，但跳跃能力稍显不足。所以以下除非作出特殊说明，都是针对 Mortisune 制定的相应战术和策略。

## 1-A 摇光

**战斗关卡：需要消灭场景内固定的敌人才能解开封印，以下不再说明。**

BOSS：怨灵直升机第一形态

完成摇光 BOSS-怨灵直升机的一刀斩，使用主角秀真虽然也可以实现，但是对技术的要求较高。在与 BOSS 战斗过程中，直升机发射的导弹如果在离其很近的距离内击破，会对直升机造成很大程度的伤害，而这是不计算斩数的。控制距离击破导弹，直到直升机的 HP 不足以承受主角一次攻击，再依次击破下面的四个敌忍者，最后跳跃空中 DASH 斩击破直升机完成杀阵。Normal 下的直升机不足以承受 8 枚导弹的爆炸伤害，所以全部在它附近击破的话，BOSS 会被直接消灭，BOSS POINT 将为 0 分。还记得一刀斩的条件么？为了稳当起见可以先砍一刀，之后寻找机会用击破导弹的方法一直到击破本关的 BOSS 就好了，同样达成一刀斩。

此种方法仅提供一种可能，不推荐。

使用 Mortisune 的话，那么虽然在第一关，已经可以使用觉醒的妖刀恶食，可以利用杀阵提升妖刀恶食的威力从而达成对 BOSS 的一刀斩，但是切记在妖刀恶食的威力没有提升之前不要进行攻击。本关

BOSS的HP很少，点燃四字箴言就可以对其一刀斩，所以在注意躲闪BOSS本身攻击的同时，怎样击破下面的四个敌忍者是关键。你可以选择速战速决，等待四个敌忍者一次出现之后，跟随BOSS移动不要攻击，稍后四个敌忍者会全部围上来，此时使用二段跳之后的手里剑散射定住全部敌人依次斩杀，最后击破直升机，优点是比较安定的制造杀阵，缺点是有可能来不及追赶直升机而导致剑魂的浪费；那么你可以不使用手里剑，而是一个一个的斩杀敌人，同时一定要跟住BOSS，不用去努力寻找忍者，他们自然会来找你，那么在击破最后一个敌忍者的时候，就不会离BOSS太远，这样相对稳定，但是需要自己掌握好杀敌时间，否则会导致剑魂消失。

## 1-B 破军

**封印关卡：需要击破场景内全部的封印石才能解开封印，以下不再说明。**

BOSS：苍蛟龙第一形态

本关如果使用秀真，除了直接攻击之外已经没有什么可以将BOSS的HP减至不足以承受一次刀斩的程度，所以只用秀真一刀斩不太现实，不再详细说明。

使用Mortisune达成BOSS一刀斩还算容易，首先还是要他自己摔下去，一直到不怎么再扣损HP的时候，你就可以开始攻击。差不多在他摔了两次过后就会叫出忍者，那么先周旋到他再摔下一次（为斩杀忍者争取宝贵的时间），在他重新开始攻击之前迅速的斩杀四个忍者，之后观察BOSS，如果没有攻击，那么过去足攻击破防，绕到背后一刀就好，需要准确且迅速，因为他会反击；如果他攻击你，那么看准他冲刺的时间，跳起来，他会冲到你背后，空中转向DASH回来，不出意外正好落在他身后，一刀斩。注意BOSS掉下去之后回来的时候会爆发淡蓝色的光罩，范围比较大，碰到的话会麻痹。

## 2-A 开阳

**封印关卡**

BOSS：铜（女）和银（男）

本关开始秀真也可以使用觉醒的妖刀恶食，因此不再另作说明。

这两个BOSS算是比较棘手，应该是全S路程上的一个坎儿吧。BOSS一刀斩比较费时。要点：首先你不能碰铜，也不能被男的麻痹，要灵活的躲闪，直到忍犬全部出现。不过四只忍犬还不足以提升妖刀的威力到正面一刀斩铜或者银的任何一个，所以，我们需要手里剑。斩杀四个忍犬之后，先用手里剑麻痹铜（使用手里剑之前原地站定不要乱动，否则铜也会瞬移而不受攻击），背后一刀刚好可以致命（此时箴言已经点燃五个字）；再麻痹银（相当容易，但是要快），完成杀阵。另外需要注意的是，忍犬一出现要立刻杀死一个然后DASH跑开，因为这个时候银会用溜溜球攻击，被打中的话硬直很长，很可能剑魂消失浪费杀阵（损失一个字就绝对不能一刀斩铜，就要等待下一次机会）。其他的忍犬边跑边杀，尽量不要等他们聚在一起，那样会一次击破几个，剑魂的时间不能有效的延长了。

本关如果铜和银都是一刀斩并且完成杀阵，可以入手40000分，从这个角度来看，如果完成BOSS一刀斩，这关的S RANK反而容易的多。

## 2-B 武曲

**封印关卡**

BOSS：怨灵直升机第二形态

本关BOSS是1-A BOSS的简单重复，仅仅在HP、攻击力和移动速度上有所提高，达成一刀斩要点和1-A大同小异，不再赘述。

## 3-A 玉衡

**战斗关卡**

BOSS：伯乐

本关卡中蓄力攻击极为重要，切记。

BOSS战的关键是，一定不要放过任何一只地狱犬。这一关因为地狱犬正面绝对防御，且DASH突破不可，所以需要我们进行斩杀路线的优化（对付单独地狱犬的技巧稍后说明）。可以参考的斩杀顺序是先两边后中间，因为BOSS面前的三只地狱犬在你不接近的时候是不会主动攻击的，顺利斩杀外面的四只之后从旁边（注意，一定不要正面冲进去）迅速冲进BOSS所在地，用最快地速度从侧面斩杀三只狗之后转身一刀……因为在这三只地狱犬中的两只受创之后BOSS就会开始逃跑，不迅速杀掉的话就来不及了。从从侧面进突入顺利的话应该不会遭到地狱犬的防御反击，顺利的话一次就会成功。BOSS在有HP损失之后每次出现都会缓慢的恢复，不过既然我们要求一刀斩，就不需要顾忌这些。注意，他正背后的箱子是绝对防御，只能从侧后方攻击。

## 3-B 廉贞

**封印关卡**

BOSS：白云

轻松而又麻烦的关卡，妥善利用蜘蛛巢。

BOSS的攻击方式很简单，如果站在门口的地方，躲避BOSS发射的飞弹轻而易举。BOSS战的大厅里面有六个蜘蛛巢，也就是BOSS召唤杂兵的地方，注意千万不要击破。六个字的箴言刚好可以一刀斩，蜘蛛巢的数量决定了场景内出现小蜘蛛的数量上限，换句话说，如果有一个巢被击破，那么很难再次点燃六字箴言了。因为在攻击过程中妖刀恶食的威力巨大，稍不留神就会破坏蜘蛛巢，所以斩杀小蜘蛛的时候尽量远离中央地带。在小蜘蛛出现后，站在门口处稍等，小蜘蛛会很快汇聚过来，小蜘蛛的HP很少，斩杀相当容易。BOSS在放出杂兵之后可能会向上移动，那么站在地面的二段跳已经没办法攻击，那么就需要先附在墙上，接近BOSS之后再使用跳加DASH斩。

本关是达成一刀斩相对容易的一关。

## 4-A 天权

**战斗关卡**

BOSS：焰

BOSS战战斗要点，切记不要使用空中DASH连斩。本关BOSS的场景中间有一个很大的熔岩池，是一个制造杀阵的障碍，因为有一些杂兵是漂浮在熔岩池上方，控制不好会落在池中从而使杀阵中断，这是不要轻易使用DASH连斩的一个原因；另外，本关BOSS会使用瞬间移动，同时伴随大爆炸，空中DASH斩纵然可以迅速的解决杂兵，但是往往容易失去对BOSS的锁定。所以本关一定要注意，斩杀杂兵不可操之过急，虽然它们非常容易消灭。手里剑和忍爆（当然想拿BOSS POINT本来就不能使用）均不能对本关BOSS造成伤害，反而会让BOSS使用瞬间移动逃走，增加了寻找和斩杀的难度，所以也不能乱用（杂兵的移动不是很明显，一般不需要使用手里剑）。战斗开始不要接近BOSS，运气好的话他只会使用火焰弹攻击而不会瞬移，小心的斩杀杂兵蓄积剑魂，然后果断的一刀斩。

本关战斗地形简单，BOSS攻击手段也比较单调，除了上述注意事项，一刀斩也要看各位的运气了。

## 4-B 文曲

**封印关卡**

BOSS:刻

地形是最大的障碍。

本关BOSS战是在一个高耸的小平台上,可以自由活动的范围很小,给BOSS战带来不小的难度。战前的准备工作要做好,主要是先练习打几次,熟悉地形比如从什么地方落下不会落在熔岩里以及小高台四周的平台之间的距离(很多平台之间的距离并没有看起来那么远,不熟悉一下很容易跳过而耽误时间)。很大程度上本关的难点就是地形所造成的心理障碍,在对地形了解之后,本关也就没什么难度了。BOSS的攻击方式除去Hard下经常使用的大爆炸冲刺,只有两种:一种是小火球的散射,一种是巨大的火球爆发。两种攻击都可以用原地的二段跳轻松躲过。之后BOSS会释放小飞蛾环绕在高台四周,这也是最容易慌张和激动的时候,那么此时仍然要遵循上一关卡BOSS战的经验,不使用空中DASH连斩,再小飞蛾出现后稍等,它们会向中央聚集,距离足够进的时候直接DASH斩(为什么要直接DASH斩稍后详述),然后调整方向跳回来落在高台上,重复,直到击破全部的小飞蛾,其间看好,小飞蛾要喷火的时候不要去攻击,和火焰弹正面冲突会被震飞甚至摔下高台,那么换一个攻击对象即可,记得躲开火焰弹。在满剑魂的时候二段跳加DASH斩即可击毙BOSS红天蛾。倘若不小心落下高台也不要慌不择路的乱跳,高台上应该会有小飞蛾留下的HP,上去补充过重新策划下一轮攻击,保持如水心境是本关致胜关键。

## 5-A 天机

**封印关卡**

BOSS:金刚

一个居然会中手里剑而且还会呼唤出一群没有脑子的浮游杂兵的BOSS有什么好说的呢?在斩杀杂兵的时候如果害怕被BOSS干扰,可以随时给他补充一枚手里剑。注意,BOSS手中所持的巨型手里剑是绝对防御的,攻击的时候看准。随时保持跑动,这是一个愉快一刀斩的关卡。

## 5-B 禄存

**BOSS战关卡**

BOSS:产土

一个看起来很强大的BOSS,难点是杂兵蛇而非BOSS本人。

BOSS的攻击都很容易躲闪,小冰弹的散射速度一般,绕BOSS跑一圈可以轻松躲开;巨大的扇型冰激光也可以在BOSS背后安然躲避,但是这个BOSS的背后是绝对防御,攻击不可的,所以不要打算背后一刀斩。这个BOSS一样会使用瞬间移动,和4A的BOSS类似,注意不要被瞬间移动(消失和出现)时候的冰柱震飞,保持跑动,否则BOSS消失之后,等你看见地面发白才开始躲闪为时已晚。准备工作做好,等待杂兵出现。本关BOSS干脆的很,一次就放出八条蛇,也就是说不出意外本关可达成最高级别的杀阵,点燃八字箴言BOSS一刀斩不在话下。BOSS在放蛇之后会立刻发动扇型冰激光(不要求一刀斩可以先跳跃攻击一次,BOSS会瞬移走开),那么先在BOSS背后躲避同时迅速斩杀杂兵,尽量的快,最好在冰激光结束之前全部干掉(蛇除了偶尔会全身无敌,HP其实蛮少的),BOSS在使用冰激光之后的硬直很长,足以绕到前面一刀斩。本关BOSS不会进行任何防御,正面攻击绝对命中。注意杂兵,只要在蛇昂起头的时候才能去攻击他,发现有离群的蛇就果断的先去斩杀,留在BOSS身边的最后处理,安排好顺序。

## 6-A 天璇

**封印关卡**

BOSS:拳

又一个难缠的BOSS,攻击力过于强大,杂兵处理不好也是致命的,好在对本关BOSS手里剑依然有效。

BOSS是盲人,所以如果你站立地面不动或者趴在墙壁上,他是不会主动攻击的。杂兵的攻击威力一般,但是会让你麻痹从而摔在地面,而BOSS也会因此而发动几乎没有空隙的剑气强攻,很有可能你只有一次摔下来的机会……所以如何迅速的斩杀杂兵是关键。BOSS战开始就趴在墙上靠近门口的地方(不要太靠上,会跳不起来),等待BOSS召唤杂兵。杂兵会一次全部出现,一共七个,长廊的两边各有两个,都是一个靠上一个靠下;中间三个并列。斩杀的顺序是先把面前的两个干掉,小心不要摔在地上,然后S型前进(也就是在两面墙上来回跳,避免敌杂兵的激光束过于集中不容易躲闪),到中间的时候如果你从来没有落在地上,那么BOSS应该恰好走在差不多和你一样的位置,中间的三个杂兵先杀一个或者两个然后立刻继续前进到长廊的尽头斩杀那里的两个杂兵(最好先杀下面的),然后回来再杀最后剩下的一个或者两个,完成杀阵预备。这样的好处是在延长杀阵的同时能在完成杀阵预备的时候和BOSS保持最近的距离,前提是不能落在地上,否则BOSS会跑开的,那样就麻烦了。如果以上步骤没有出现问题,那么在斩掉最后一个杂兵的时候BOSS应该就在离你不远的地方而且正好背对着你,先一发手里剑定住,然后立刻下去背后一刀,完成一刀斩。

灵活而娴熟的墙上行动才是需要训练的,如果你能做到把BOSS看成附墙行动,而自己如履平地,那么本关一样不足挂齿。

## 6-B 巨门

**BOSS战关卡**

BOSS:大佛

这关最大的障碍不是BOSS本身,而是BOSS的毒水池。中间的狭小通路是稍不留神就会摔下去的,BOSS放出来的杂兵和BOSS本身的攻击都没有什么太大的问题。这个BOSS的攻击方式是根据你所在位置不同而作出变化的:如果在离他很远的地面上打,他只有一种一次两发的飞行道具,命中会让主角麻痹;在平台上他会用手拍或者横扫整个平台,威力很大,最重要的是他会把自己放出来的杂兵拍死,影响剑魂,另外还会放出金色的激光,威力一样不容小觑。综合考虑安全效率和S RANK,选择平台和狭窄连接通路的交接处战斗,这里BOSS不会释放令人麻痹的飞行道具也不会用手砸,只会偶尔放出金色的激光,稍加躲闪就可以了,在这里耐心等待杂兵出现。四个出现之后在保证不被打下水的前提下尽量不要乱动,否则BOSS会把杂兵拍死,那么如果运气好的话八个杂兵全部出现都会在平台上的,杀一两个杂兵之后就回到交接处稍等,杀的太着急了BOSS还是会用手砸的。蓄满剑魂立刻前冲跳起DASH一刀斩……

平台之间的狭窄的连接通路是致命的,开始战斗的时候多数会在这条路上落水。不要考虑太多,在地面战斗固然保险,但是你将失去满剑魂一刀斩BOSS的机会,那条狭窄的小路是很难通过的,不信可以慢慢体会。

## 7-A 贪狼

**战斗关卡**

BOSS:朱刃

很难想象这么靠后的关卡，手里剑仍然有效，这样起码可以为一刀斩创造更好的机会。

朱刃的攻击和移动速度都是相当惊人的（加强版的铜？），防御动作不多，但是全身无敌的DASH很让人头痛。开始就只有疯狂的躲闪，不要和她缠斗。在她没有放出杂兵之前不要走得太偏，在出现四个杂兵之后稍等，之后把她慢慢的引到角落，顺便斩杀杂兵，不要太快，这样在把她引到角落的时候第二轮杂兵出现，立刻一个手里剑定住BOSS，然后飞速的出来斩杀剩下的杂兵，杀一个就扔一发手里剑给BOSS，不要让她干扰你，这样应该不会太费力气蓄满剑魂（Hard下不用手里剑的话BOSS的攻击几乎是100%会中断你的杀阵），斩杀杂兵的顺序从离BOSS远的位置开始，只要手里剑的效果一消失她就会追过来，但是那个时候你应该已经解决了那里的杂兵，那么扔一发手里剑再跑远去杀，这样剩下最后一个杂兵的时候她又会追来，一发手里剑顺手斩杀最后的杂兵，绕到BOSS背后一刀斩。当然以上是一个优化的理想的过程，不过理论上要遵循这样的方式去进行，才会比较容易的实现一刀斩，期间当然会有差错或者BOSS没有按照我们的设想去行动……这就要灵活的改变战术和斩杀路线了。最后一定要注意千万不能让蓄满剑魂的妖刀击破灯笼，那样就没有办法一刀斩了。值得一提的是，站在灯笼上，BOSS就不会攻击?！好好利用。

手里剑是本关的灵魂。

## 7-B 天枢

**BOSS战关卡**

BOSS：苍蛟龙完全成长形态

目前为止最强的一个BOSS，小心迎战。

之所以说他强，因为相比破军中的苍蛟龙第一形态只会盲目进攻来说，他学会了以静制动。动作稳健从不主动进攻，只有在你离他很近的时候才会发动凶猛的滑移斩，威力巨大且很容易造成连续受创；如果你不去碰他，他也不会主动的跟着你走，反而学会了用手里剑牵制，他的手里剑威力可比玩家的大得多，除了会让主角陷入麻痹，还会大量扣血，实在难缠。苍蛟龙正面依然是绝对防御，且足攻击破防之后追击也很困难，搞不好还会被反击。所以这关需要的是冷静，在他没有放出杂兵之前最好不要离他太近，在四周游走，注意不要碰碎了广场中央的四个小方台子，里面有补充HP的魂，因为四个台子很脆弱，甚至DASH都会破坏它们，所以留心，否则会浪费魂。和前面其他的BOSS战一样，面对强敌想要拿S RANK就一样要优化路线。这一关开始他会和你慢慢消遣一会，留心手里剑（Hard难度下的手里剑发射频率很高）。等他放出头两个杂兵的时候开始小心的往广场最里面移动，大概到挂着封印条幅处等着，他第二次会召唤出四个杂兵，稍等片刻开始斩杀，同时朝入口处移动。不出意外BOSS应该会在广场正中间来回踱步，不要离他太近，那么在斩杀过程中最后的三个杂兵会被召唤出来，蓄满剑魂之后看BOSS的行动，如果没有攻击你那么足攻击破防（概率很小，一般他都会抢先攻击的），然后立刻侧闪DASH同时出刀（直接出刀会死的很抽象），运气好应该恰好砍中正在出招的苍蛟龙的侧面完成一刀斩；或者他抢攻，那么直接锁定（一定记住锁定而不要胡乱DASH那样你会找不到他反而被攻击的）侧闪一刀斩。

侧闪技术的最后考研，正面进攻一定会吃亏的。

注：这关其实难，但是也是比较容易拿S的一关，一来因为它短，二来这个BOSS不用一刀斩很难打死，所以只要破关应该分数都不会很低。

## 8-A 北辰

**封印关卡**

本关没有BOSS，但是注意利用加上棍式神在内的杂兵，完成一刀斩，一扇门……有什么好怕的。

## 8-B 太一

**综合关卡**

BOSS：产土蛭户

全关卡最强BOSS当之无愧，或者可以说无耻，因为他的AI其实并不算很高。

最终BOSS是一个不折不扣的变态，我觉得AI还不如苍蛟龙，但是招式实在太让人难于应付了。首先战斗地点是黄金城的最顶部，一个凸字型的高台，四周都是悬崖，且没有可以攀爬的墙壁，换句话说如果掉下去就没戏了。BOSS战开始，这个变态身上还拥有两道结界，需要砍他七刀（三刀之后会出现一些魂和HP恢复）才能让他出现HP显示，换句话说这个时候攻击他才会让他受伤，而且每砍一刀他都会瞬移，每次出现位置不定，动作慢了还可能砍不到。他的攻击方式在这个阶段有四种，根据结界的颜色和他的声音可以分辨：红色结界是一个巨大的火球，自动跟踪，所以切不可乱跑，等火球到眼前立刻侧闪躲掉，威力巨大；白色是一次发出的五发无属性霰弹，威力一般且容易躲开；绿色是三道自动跟踪顺次批下来的闪电，命中会麻痹，威力比较大；浅蓝色是四连发的冰弹，命中后全身僵直。有的时候BOSS可能会跑到高台外面，这个时候一定要注意，最好耐心等待他回来。在BOSS出现HP显示之前你攻击他是不会防御的，但是出现HP之后直接攻击基本上都会被弹回甚至伴随威力巨大的防护罩反击，所以如果想在他出现HP之后攻击最好之前先使用足攻击破防，之后最多砍一刀他又会瞬移。

他召唤的杂兵也都很强，看起来不过是一个个的封印符，但是它们不但会全身无敌，会喷火攻击，会直接撞，不小心和他们变红的时候接触还会被麻痹，所以是一些相当麻烦的杂兵。BOSS召唤杂兵的数目顺序是二三四，第一次两个分别在凸字的右侧和前方，后几次分别出现在左侧和前方。这就是考验技术的时候，因为你除了应付这些难缠的杂兵，还要留心可恶的BOSS。刚才提过的四种攻击单独面对BOSS也许不是很难，但是在你斩杀杂兵的时候就变得很麻烦了，这里需要你能牢记每一种攻击的声音，同时采取相应的躲避：除了四连发的冰弹之外一般不用理睬，不要迎面撞上就好；四连发的冰弹这个时候实在太恐怖了，一不留神就吃了个正着，HP一次见底，加上杂兵的狂轰滥炸很可能就此送命，所以听见冰弹声音稍等片刻不管朝那个方向先DASH一次，看准冰弹来得方向，跑动躲闪（DASH之后会有很短的硬直，最好不要）。除了这些，BOSS还会使用高空的激光并射，非常强力的招式，如果BOSS离你不超过二段跳再加上两个DASH的距离那么还可能来得及跑到BOSS身后死角，否则立刻朝BOSS面对的方向狂奔，因为距离拉开之后激光非常分散，躲开不是很难，这种招式过后BOSS会有很长时间的硬直，且因为在空中不会防御，所以这是下手的绝好时机。

BOSS除去使用这些魔法性质的攻击之外，最恐怖的还是近身的连续瞬移回旋斩，很可能让你一次送命的招式。因为BOSS的这五连的回旋斩全部都是自动寻的，很难躲掉，经验就是听见他发这招的声音稍停之后一段跳，下落过程DASH，这样

比较容易躲开；最后一次旋斩结束会伴随大爆炸，小心不要离BOSS太近，BOSS五次连斩之后的硬直也很长，同样要小心利用。

值得注意的是，这种近距离的回旋五连斩之前会有一个跳舞的动作，如果离他很近还可以听到“喝”的声音，这是可怕的五连斩前奏，但是如果在他跳舞的时候发动攻击，那么BOSS的五连斩就会中断而不会发动，如果觉得在战斗中躲避五连斩困难而且危险的话，不妨多留心BOSS的动作，及时的中断他的五连斩。

这关除了需要80%的实力，还需要20%的运气，运气好的话蓄满剑魂BOSS刚好在空中刚发完必杀，只要出刀必然命中，否则不是因为BOSS太远就是因为他在防御，等你破防剑魂已经消失，那么你能做的只有疯狂的补充HP延续自己的生命。本关没什么好的心得足以让大家轻松破关，这是我无法办到的，那么只有在无数次的重复下才能熟练的掌握应对的方法，除了我上面说那些要注意的地方，最后提醒各位在一次杀阵失败之后不要忘记补充HP，祝各位好运。

完成全关卡S RANK最好在苍蛟龙甚至Joe入手之后，因为很多情况使用秀真会造成不必要的困难，攻击力至上。而Joe的优势在于他的手里剑，比如6-A，可以先砍一刀之后无限手里剑屈死，难度几乎没有，对于6-A这种完全垂直的地形和全部悬浮的敌人，Joe是一个很好的选择。

除了BOSS一刀斩入手全部的BOSS POINT之外，S RANK中对其他的技术要求也比较高，诸如如何更好的创造和利用杀阵，如何减少不必要的伤害，如何灵活运用各种攻击方式等等，下面简单的说一些我认为比较重要的东西以作参考。

补充说明的相关技巧：

至于操作已经没什么要补充的了，不过很多小的技巧还是很重要的，尤其在BOSS战。

第一，在锁定敌人之后拉方向左或右再连斩，那么连斩的动作会发生变化，不再是三轻一重的四连而是两个轻斩之后一个大回转的旋斩，虽然普通四连之后可以用Jump或者DASH或者Stars取消硬直，但是对于后期的敌人在四连不能给其致命伤害的时候，即使你取消了硬直往往也会陷入腹背受敌的尴尬境地，而回旋斩的好处在于它可以击退甚至击飞周身敌人，且造成的敌方硬直比四连的重斩还要长，有些敌人就算不死也会倒地好长时间，为你争取了有利时间。这在hard或者super难度下是很重要的，切记。

第二，在对付地面敌人的时候如果不能短时间解决战斗那么我推荐的战斗方式是(斩×2-DASH)的循环，斩×2后的收招是最快的，且已经可以给敌人造成相当程度的后退和硬直，这样相对比较安全，在没有杀阵单独对付7-A的大天狗是一个上好的选择，当然你也可以使用空中的无限连斩。

第三，残像DASH斩需要注意的是，在空中的时候如果你一直压住锁定，那么DASH是可以自动冲向敌人，在当前锁定的敌人被干掉后也可以自动跟随锁定转向下一个敌人，只要DASH的距离够，那么无论下一个被锁定的敌人在上在下在身前还是身后都可以自动冲过去继续连斩，但这只是在空中。在地面如果敌人在你身后，那么DASH是不会自动转向的，如果你还想像在空中那样压住锁定就不停的DASH斩就会死的很抽象。所以，在地面战的时候适当的自己控制一下方向吧。

第四，忍镖的使用，说实话我基本不用这个东西，除了某些BOSS。因为忍镖的定身时间有限，且被定身的敌人在承受一次攻击之后就会恢复，所以我用忍镖通常只是为了取消自己的硬直。如果你觉得敌人飞在天上太烦了的话那么就二段跳到最高点发射忍镖，也就是手里剑的超大范围散射，可以定住绝大多数敌人，然后慢慢修理……不过这个方法我从来没有用过，因为消耗量太大一次就要耗费整整一个镖囊的忍镖。

第五，珍贵的二段跳。虽然在前几关你可以随心所欲的二段跳跳来跳去，但是这个技巧在后面几关就变得相当珍贵了……甚至会成为你救命的唯一方法。二段跳不论什么情况都只有一次机会。举个例子，最后的BOSS浮在高台外你必须跳一次DASH一次才能砍到的地方，你偏要在空中跳两次再DASH斩，那么一旦BOSS瞬间移动了，你的DASH没砍到，那么你就丧失了所有回来的手段，等着摔死吧，就算是你的DASH斩砍到了，但此时你的位置用一次空中DASH已经不足以回到高台上了，想跳？呵呵，二段跳你已经用过了……还是等死吧。所以无论什么时候，能用只用一次跳跃的绝对不要随手就跳了两次，一段跳跃不够首先想到的也应该是DASH一次，万不得已在跳的二次，因为第二段跳跃往往是救命的。

第六，DASH的特性。DASH可以在空中地面进行，进行时全身无敌，但是遇到障碍会停下，同时遇到比如地狱犬正面的刀也会在停下来的时候受伤。地面DASH可以连续进行，跳跃过程只能DASH一次，DASH中攻击命中敌人一次就可以再次DASH。但是有一个特殊情况必须说明，就是地面启动的DASH，如果DASH过程中离开了地面(比如在高台上DASH)，那么空中仍然可以再次DASH。同样是最终BOSS的时候那个高台，如果你想要在他离开高台的时候攻击，那么只要距离足够，站在边缘直接DASH斩，这样一旦斩落空之后仍然可以DASH回来，加上我们还没有用过的二段跳。

第七，DASH斩的运用。空中DASH斩的时候要注意一个问题，就是DASH的距离，空中DASH的时候随时都可以出刀，所以空中DASH斩如果按得很快那么DASH的距离很短，容易失败，耽误时间，尤其在地面有很多敌人的情况下，HARD难度甚至会因此丧命。所以DASH斩的要领在于在DASH的最后距离出刀，保证可以空中DASH足够的距离，同时不要看见敌人就跳起来砍，先粗略估算距离，尤其在熔岩或者深渊上方，先砍哪一个决定了DASH的路线，也就决定了你最后DASH斩的成败，这很重要。

第八，注意利用蓄力攻击和残象。后面的关卡敌人都或多或少的会进行防御，搞不好会让你陷入腹背受敌的尴尬境界，那么绝对破防的蓄力攻击就便的重要起来，尤其在对付3A的地狱犬。残象不仅仅为了耍酷，他可以吸引敌人，那么在进攻的时候利用残象使敌人尽量转移攻击视线，在时机合适的时候使用蓄力攻击完成杀阵。

第九，熟练使用L1的视角切换。本作游戏中的设定：侧面攻击对敌伤害为正面的1.5-2倍不等，而背面攻击为3倍。所以如何更好的绕到敌人背后使迅速杀敌的关键。游戏中，锁定某个敌人之后L3拉左(右)同时DASH就是兜后。注意，这个左(右)是指你和锁定敌人之间连线的垂直方向，而不是什么时候拉左右都可以，在敌人很多的情况下主角难免会迷失方向，如果此时你锁定的敌人不在你主观视角的正前方，比如你锁定的敌人在偏左(右)的位置，或者主角的朝向并不是正前方，那么很可能你拉左(右)DASH就是直接撞在了他们身上，同理本来想出刀也变成了足攻击等

等，那么如何应对这样的情况？不要忘记了L1的功能。L1可以立刻切换视角到正前方，也就是说，如果你同时压住R1和L1，那么主角将一直保持面朝前的注视锁定的敌人而不会偏离，这样无论什么时候你只要拉左(右)就可以完成侧闪了。同样在寻找BOSS的时候只要BOSS不是在你正后方，都可以用这个方法迅速的找到他的位置，比如4B的BOSS，她在怎么旋转也逃不出你的视线了。

最后，所有战斗的最关键的一个原则，尽量的延长剑魂的时间。打BOSS的时候经常会出现的情况就是，你快刀斩乱麻的制造了一个杀阵，举着发红的妖刀却找不到BOSS在什么地方，找到了BOSS它又在防御，等你破坏了防御或者绕到身后的时候，杀阵已经消失了……那么就白白浪费了一次杀阵，在某些时候，这样的浪费甚至是致命的。那么延长剑魂或者说杀阵的方法，就是杀两个敌人的间隔尽量的拖长……不要看一刀砍了三四个杂兵刀就变红了而感到兴奋，通常这样的杀阵维持不了多长时间。妖刀在斩杀一个敌人之后就会出现淡蓝色的剑气，之后每斩杀一个颜色都会变化，三个以后就会变红，威力呈几何级数的逐渐增大。那么在制造杀阵的同时要时刻观察BOSS的行动，稳稳的一个一个的斩杀杂兵，在你发现杀BOSS的好机会时，果断的斩杀最后一个杂兵完成杀阵预备，然后立刻冲向BOSS秒杀它。这比你只顾着疯狂制造杀阵，而之后又找不到BOSS而白白浪费杀阵要好的多。

# 全五十胧牌入手图文详解

注:(H)代表至少选择Hard模式才出现,(S)代表选择Super模式才出现,没有标志的为最低Normal模式即可出现

## STAGE 1-A 摇光

胧牌总数:5

1.第一架坦克的下一个区域里,可以在很多建筑物废墟上跳来跳去的地方,出巷子之后往右前方的建筑物上找,胧牌藏在很隐蔽的一个角落中。

2.遇到第二架坦克的区域,右边建筑物有缺口可以进到里面的巷子里面,胧牌在巷子最里面靠墙的地方。

3.最后一个区域,出巷子之后就能看见,胧牌在墙壁上的缺口中。

4.(H)同第一个胧牌的区域,从巷子出来沿着左侧走,会看见一个“T”型的小岔路(在废墟后面),里面有一个忍卷,面向忍卷(如图)右侧墙壁上有一个小豁口,胧牌就在豁口里面。

5.(S)在建筑物废墟的上空,从巷子出来向天空看就能看见,需要借墙二段跳加冲刺才能拿到。





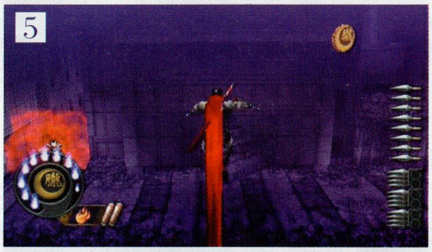











## STAGE 1-B 破军

胧牌总数:4

1.第二个区域,胧牌出巷子之后正对面的平台上。

2.第三个区域,出巷子后右边的高台上,需要借墙跳冲刺才能拿到。

3.(H)最后一个区域,在一个独立高耸的平台上,当你接近出口的时候会出现很多飞行的怪物,利用空中冲刺连斩可以到达。

4.(S)第三个区域,沿着出口上墙向反方向走可以到达两个建筑物的夹角处,胧牌就在夹缝中(如图左边那个胧牌就是,右边的是上面的第二个胧牌)















## STAGE 2-A 开阳










胧牌总数:3

1.在有三阶平台的那个地方,胧牌可以从最高处跳过去拿。

2.(H)在一个有很多红门地方,其中一个门的上方。

3.(S)在唯一一个有深渊的地方,深渊中间的平台上。

## STAGE 2-B 武曲



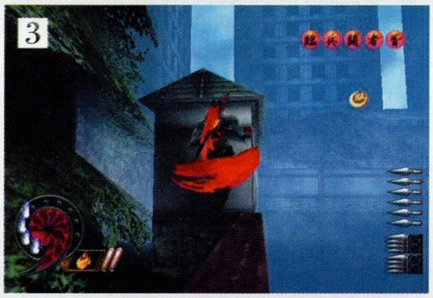












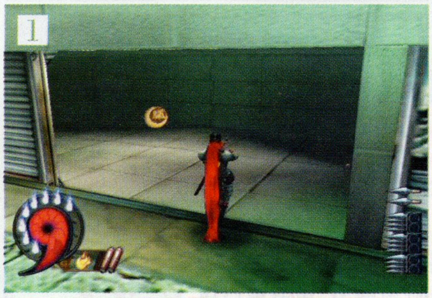

胧牌总数:3

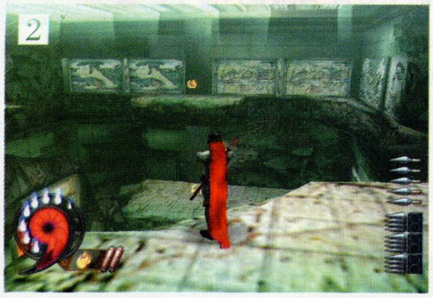
1.在第一个你遇到的房子附近的空中,爬到房子上跳冲刺就可以拿到了。

2.(H)有一个区域进去之后左侧是深渊,深渊中靠近路边的最高的柱子上,需要从出口处的墙壁爬墙绕到最高的柱子附近二段跳到柱子上可以拿到。

3.(S)与 hard 在同一个区域里面(图 H&S 中左边那个胧牌),拿之前算好落点,否则会掉下去。

## STAGE 3-A 玉衡










胧牌总数:4

1.一个有两层平台,出口在最下面的区域(在这个区域内有两个加 HP 的魂和一个忍卷),胧牌在最远程的平台上(片头 Demo 里演示过)。

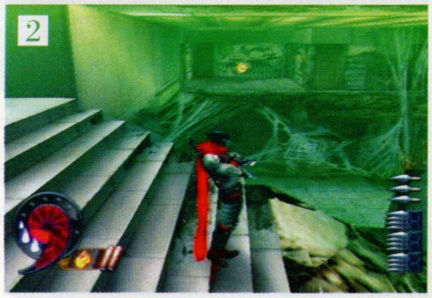
2.在有坦克和毒气的巷子的前一个房间里,打破灰色的墙就可以看到了。

3.(H)最后一个房间,其中一个可以打破的墙后面。

4.(S)同第一块胧牌在同一个区域,胧牌在中间上方的空中,跳 DASH 才能拿到。

## STAGE 3-B 廉贞






胧牌总数:3

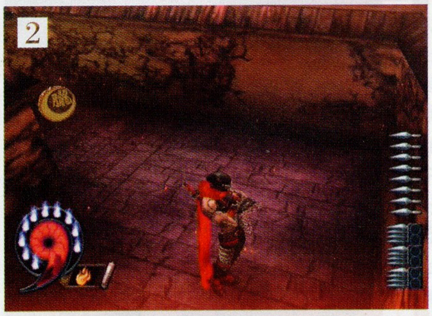
1.第二个区域通往第三个区域的地方，封印石在出口的前方比较高的地方，右边是一个不断出现小蜘蛛的房间，里面角落处有另一个封印石，胧牌在这个封印石上方的高台上，从右侧爬墙上去即可。

2.(H)最后一个区域，胧牌在面向出口右侧的平台上，从出口右侧沿着墙壁走到平台上去拿。

3.(S)上第一个能带你上一层楼的斜坡后向后转就可以看到了，胧牌在一个平台上。

## STAGE 4-A 天权









胧牌总数:4

1.第二个熔岩池右侧平台上。

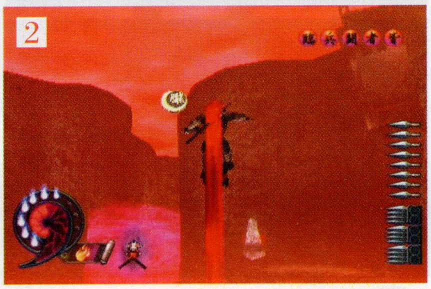
2.击败第二架坦克后，在左侧的巷道里（是死路）。

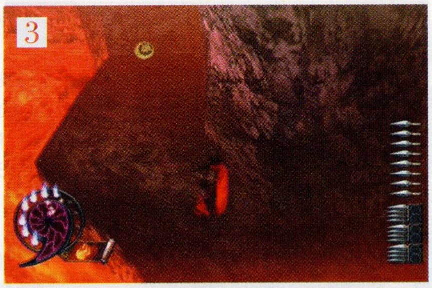
3.(H)在遇到同时有熔岩池和一架坦克的区域，在熔岩池左侧的平台上。

4.(S)在第二部坦克前，直走会出现四只飞行怪物，再往前走一点点左转，只要双重跳就可以很轻松的拿到。

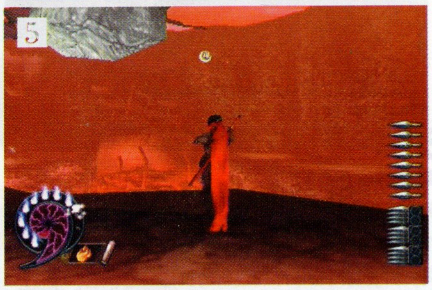
## STAGE 4-B 文曲











胧牌总数:5

1.就在第一个区域，一开始时转身就看的到了。

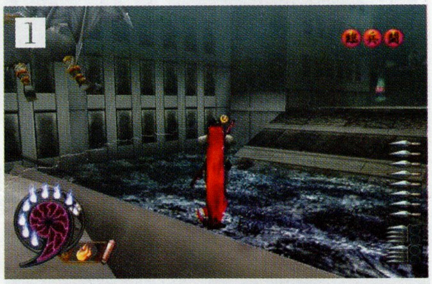
2.第三个区域，出口处两个封印之间的高空中。

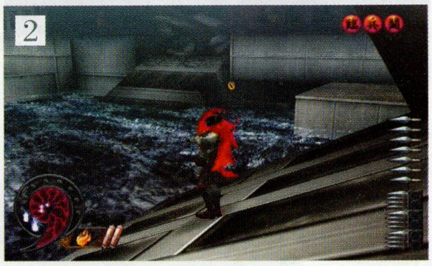
3.第四个区域，一出来可以看到对面有个上有封印的大平台，沿着平台之下的环状小路走就能看到。

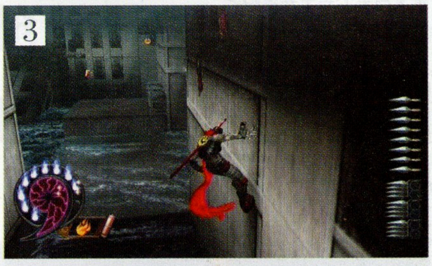
4.(H)遇到第一架坦克的区域，狭道出口右侧靠近山壁的空中，胧牌下面附近有一个有封印的小平台，从上面起跳冲刺可以拿到。

5.(S)同第三个胧牌在第四个区域，入口处抬头看就可以看到胧牌，在大平台上利用二段跳冲刺可以拿到。

## STAGE 5-A 天机









胧牌总数:4

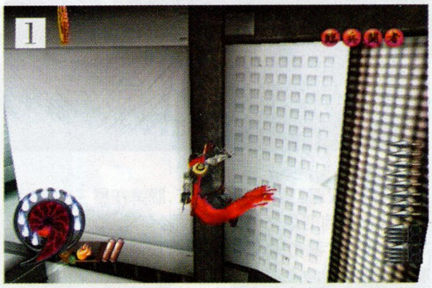
1.第二个区域，出巷子后往左看，胧牌在墙脚处。

2.最后区域入口对着的那面墙上有一个斜坡，胧牌在斜坡的右边靠近水面的地方，再往右是一个有封印的角落平台。

3.(H)第三个区域，入口对着的墙角处，胧牌在忍卷的附近。

4.(S)倒数第二个有方形大平台的区域，入口左侧墙壁上，要在水下降时才看的到，到入口对面的平台上往回看会比较容易看的到。

## STAGE 6-A 天璇







胧牌总数:3

1.有一个区域,一进入口就看到封印在对面空中,胧牌再入口左上方天花板附近。

2.(H)在最后一个房间,入口左侧最顶端。

3.(S)在最后出口前根式神所在的平台上。

## STAGE 7-A 贪狼







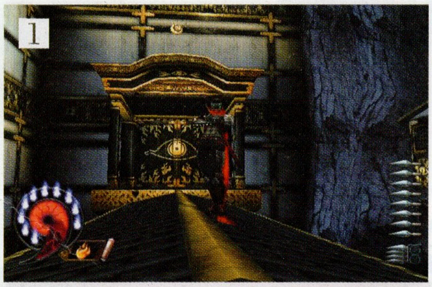
胧牌总数:3

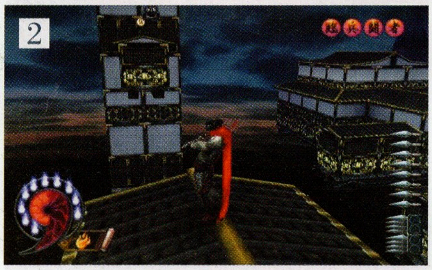
1.第一个交叉路口处右侧岔路走,胧牌在屋子的后面。

2.(H)挂在遇到的第一道瀑布前面。

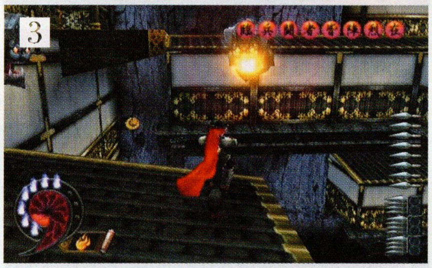
3.(S)在有三个瀑布的区域里,胧牌在瀑布前,跳就可以拿到。

## STAGE 8-A 北辰











胧牌总数:6

1.第一个区域,胧牌在起点入口处门的上方。

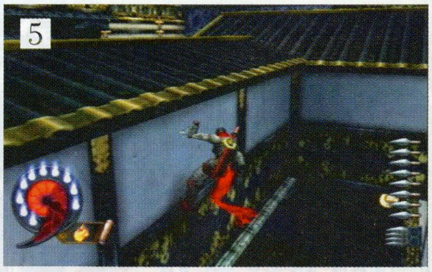
2. 第三个区域最高的屋子上,先到入口左侧的建筑上,走到离有胧牌建筑比较近的突出处会出现飞行的怪物,要利用空中冲刺连斩的技巧上去。

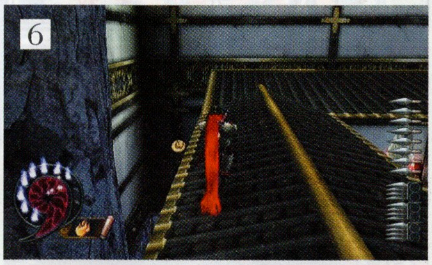
3.第四个区域,胧牌在出口下方。

4.最后一个区域,左侧柱子靠山壁面底部(图中是因为背向出口,所以在右侧)。

5.(H)就在第一个区域,迎面就能看见的第一个封印,胧牌就在这个封印下面的房子侧面(背向入口的左侧)的墙壁上,藏在很底下的地方,上面还有屋子遮住,不是很好找。

6.(S)同第三个胧牌在第四个区域,从入口进来时往左边看就可以看得到,在建筑物与墙壁之间,接近时会有三只"蝙蝠"出现。

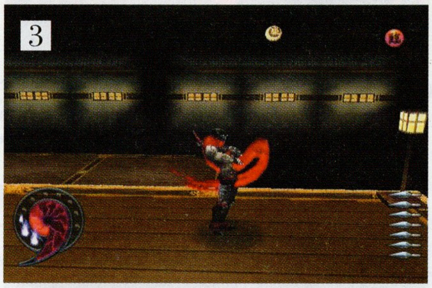




## STAGE 8-B 太一







胧牌总数:3

1.在第二个有升降平台的区域(有四个封印,入口平台一个,出口处三个)里,封印出口左侧的底部。

2.(H) 有一个区域进去之后可以看见三个飞行的怪物和一个忍卷,之后需要一直向上跳,从顶端出口出去进入一个有三个封印的区域,里面会出现三个忍者,在这个有三个忍者的区域里面靠近入口的天花板上可以找到胧牌。

3.(S)从最后出口往反方向看,可以看到胧牌浮在空中,跳 DASH 可以拿到,拿的时候要算好角度,跳的好的话可以平安落到第二高的平台上。



# 最终幻想

## 电影·游戏

前一阵子去电影院看了盼望已久的《英雄》，出了电影院才发现又下起雨来，天蒙蒙的一片。没有期待中的那么好，也没有别人骂得那么坏。老谋子的影片看来是冲着欧美人去的，从很多细节都能看得出来，《英雄》获任何一项奥斯卡我都不会感到奇怪——当然，表演奖除外。影片本身不想说太多，只想说一些人的心态很奇怪。

据史书记载，“和平”一词的使用早在我国古代周朝即开始，按《史记·秦始皇本纪》中“今皇帝并一海内，以为郡县，天下和平”所述，和平有“战乱平息，秩序安定”之意。

近期期待的电影，就剩下《魔戒 2》和《纽约黑帮》了。

记得十月间，还在疯狂的玩《天堂》，似乎都已经忘了自己是一个电子游戏编辑。后来有一段时间没玩，听说新浪要正式代理《天堂》，于是又爬上去看，转来转去却找不到当时的感觉了。只好又悻悻地爬下来，打开手边的模拟器。

SONY 要进中国，问题还是大大的；GBA 要出新版的了，是买还是不买？

SQUARE 和 ENIX 合并了，最终幻想还是不是最终幻想，勇者斗恶龙还是不是勇者斗恶龙？

生化出到了 4，DQ 出到了 8，FF 已经到了 12，就连机战 α，都来了个第二次。

想必 2003 年，会是精彩的一年。

——laser

# 职业



“真的有这么严重么？”对面的老头一脸不相信的样子。

“真的，您不知道我有多厌烦。”我又给他倒上满满一杯酒，“干这个快十年了，每天生活平淡得比白水还不如，没有发生过任何变化。我虽然不适合战斗，但这种一成不变的日子……唉……”

“你的同事也都这么想？”老头笑眯眯地端起酒杯，他的白色长袍和同样白色的长胡子在昏暗的小酒馆里非常显眼。

“他们？我那里只有一个同事，没您老，但是对于他来说这个村子就是生活的一切内容，已经过了追求新鲜的年纪！”我耸耸肩，“但我还希望自己的生活起点变化啊，哪怕只有一天！”



“唔唔，”老头点着头，“我以前还从没想过这事呢。”

“那是您常年奔波在外见多识广，和我们这种没机会见识世界的不同，”我大着舌头，酒劲上来了，“对了您叫什么名字，我还没问呢。”

老头回答：“就您现在的样子，我说了您也记不住。”

……

脑袋好痛，果然不适合多喝酒。我从床上坐起来，抱着脑袋。这里是哪里？……对了，是我家。昨天好象在那小店喝酒来着……好象是和个不认识的老头……好象说过什么来着……

昏昏沉沉地走到窗前，推开木窗，阳光毫无遮拦地照射在我身上，春天的阳光，真舒服。

感慨完毕，准备上班。又一天一成不变的开始了。

我的职业，是赏金猎人办事处的登记员，每天负责为前来领取任务或赏金的猎手或佣兵进行登记。干这个日子长了完全没有新鲜感，进来的人瞟一眼也就猜个八九不离十。譬如说吧，进来一位帅得令人嫉妒的小伙子，长发，高高瘦瘦的，尖耳朵，说起话来彬彬有礼，那你大可以先在表上填好“种族：精灵；职业：弓箭手”，再问他名字和来意。



而现在的唯一乐趣就只剩

文/fei

看MM，因为这年头女性赏金猎人都是美女——但女性干这行的也实在少得可怜……

坐到柜台前，刚狠狠地伸了个懒腰，第一个客人就上门了。一个壮得象座山的男子，身上满是伤痕，只穿戴着简单的护具。

看吧，这就是我说的“标准型号”。一边在登记表把职业那一栏填上“格斗家”，一边顺口问道：“请问您的姓名、种族、职业？”

“希格斯，人类，盗贼。”大个子回答。

“啪”的一声，我手上的笔被自己折断了。

“盗贼……？”我抬起头看他，虽然盗贼是个被承认的职业，但……这五大三粗的家伙是盗贼？

“没错，盗贼。”大个子反问，“有问题么？”

“不，我很好奇罢了……”我挠头，换了枝笔，“以您的个头，去当格斗家更合适吧？”

“我不大喜欢打打杀杀。”

“那您身上的伤痕是怎么回事？”

“这个？”大个子红着脸说，“刚开始干盗贼时等级低，手艺也不好，被人家抓住就打成这样……”



“……”我摇着头把职业填好，再次抬头看他，还是无法把这种家伙和盗贼联系起来。

第二个客户是接近中午才踏进门来的，全身披着铠甲，背上背着一个看上去颇粗颇长的东西，应该是长枪之类的吧。看样子这是个骑士。但我还是职业性地问道：“请问您的姓名、种族、职业？”

“达克，人类，魔法师。”

“啪”，笔又断了一根。

“魔法……师？”这种全身装甲的家伙是魔法师?!

“当然，我不能当魔法师吗？”

“不……但我很少看到穿盔甲的魔法师。”

“没法子啊，您知道我们这职业，吟唱咒语时间长，抵抗力又差，速度也不快，敌人冲到面前就完蛋，有这铠甲至少可以多扛几下揍。”

“…………那你背上的是……”

“背上？”他取下“长枪”外面的布，我这才看清楚是根黝黑的长木。“魔法师”轻声吟唱几句，枪尖便跳出数个小火球，“是法杖。”

整个中午我都有点混乱，可惜今天只有我一个人值班，没人分享那种感受。巨型盗贼？重装魔法师？天哪。生活是有些改变了，虽然也太夸张了点。

但这还没有结束。下午我迎来了第三位上门的，那是一个笑眯眯的小女孩，背着个大背包，老实说我也分不清她究竟是盗贼还是年轻的魔法师，更何况有上午的教训，搞不好人家还有可能是弓箭手。

“您的姓名、种族、职业？”

“汀迪娜，矮人族，剑士。”

“……”今天刮的什么风啊？这个洋娃娃一样的小姑娘是剑士？还是矮人族？

“你不信？”小女孩从背包里拿出把剑——好大一把！快赶上斩马刀了，难怪背包撑得那么大——而且挥动起来得心应手呼呼生风，“我真的是剑士！而且快要转职了喔！”

我信。看她这架势估计连山都劈得开。但是……：“你是矮人族？”

“那当然！”小女孩自豪地说，“你没见过矮人族的女孩子啊？”

我还真没见过。虽然她确实很矮小，但矮人族……靠，想起以前那些长胡子的敦实大叔，再看看面前这位……难道矮人族男女之间差别这么大吗？完全没有共同点嘛！

“冒昧问一下，您今年贵庚？”

“24 啦，你以为小孩子可以练到转职吗？”

……好吧，我承认，矮人族的男女之间还是有共同点的——至少他们都看不出年龄。

又进来一个大汉，光头，肌肉发达，全身纹身无数，远看去犹如一个大花瓶。他把手中的烈酒一饮而尽，然后一屁股坐到我的桌子上攀着我的肩膀：“兄弟，登……记！”

“您的姓名、种族、职业？”这家伙总不是盗贼吧？

“修拉，精灵，格斗家！”这副身板不当格斗家确实浪费了。不过……“精灵族?!”虽然思想有准备还是被结结实实震撼了一把。

“知道你不信，很多人都不信！”大汉把充满酒气的脑袋凑过来，“喏，看见没，尖耳朵唷！”

“兽人族也有尖耳朵。”

“兽人族哪有我帅？你看我身高也够。”

“兽人族比你高的更多……”

“你怎么就不信呢？”大汉很委屈，看得出他神志尚算清醒，“我不过肌肉发达一点，纹身多一点，但我还是精灵族啊！”

我比他还委屈：“你这种精灵族超出我的认知范围了啊！”

“你总不至于要我回部落拿族谱吧？……”

“喂，有人么？”门口传来一声询问。我和大汉一起看过去，只见门前站了个年轻人，大汉如同找到了救星：“我说多林戈，碰上你真好！……这位登记员打死也不相信我是精灵族！你给做个证明吧！”他转向我，“兄弟，你总不会认为他也不是精灵族吧？”

唔，尖耳，长发，弓箭，以及商标式的大众英俊脸，确实是典型精灵族打扮。我松了口气，总算碰到个正常的了：“您的姓名、种族、职业？”

“多林戈，精灵族。我可以证明修拉确实是我们的族人……虽然确实很多人都认为他不象。”

大汉小声咕哝着：“还不是因为我块头大点！”

恩，先把正常的家伙处理掉：“是吗？好吧……那么您的职业？弓箭手？”

“不，战士。准确的说是斧兵。”

“斧……兵？”你们今天是来考验我心理承受力的吗？

“没错，啊，当然我现在没有带斧头。”

“那您怎么反倒背着弓箭？”我用快要崩溃的声音问道。

“哦，这个……”他把长弓放到我面前，“这是通缉犯雷德的。作为消灭他的信物，我来领取赏金。”

整整一下午，我都忙着对付诸如会飞的半鱼人、龙族僧侣和兽人召唤师之类的离谱角色，而这些平时闻所未闻的搭配也终于在即将下班时达到了顶峰。



当时我已经头昏眼花，精神也到了疯狂的边缘，所以直到现在也不很肯定是不是发生了那回事……但脑海里那一幕确实很清晰，历历在目。

那是在夕阳斜照下进来的最后两个身影。我只顾得上匆忙瞟了一眼，一个疲惫不堪的中年人类剑士和一个全身血迹斑斑的科布林，两者的手被同一根铁链锁在一起。

我低头拿出一份登记表：“是抓住什么通缉犯来领赏金的吗？”

“是。”

“抓住谁了？”我头也没抬，忙着翻那一叠通缉令：科布林族的通缉犯那一类在哪里来着……

“莫伦马斯啊，你们人类里那个有名的杀人狂。”

“你们？”我楞了一下，诧异万分地抬起头来望着来者……没错，说话的是那只科布林：“嘿，要抓这小子真不容易！”

“你抓的？”我站起来仔细辨认，果然那中年剑士就是我们一直追缉的一个犯人，但想破脑子我也想不到他会由一只科布林带来归案。

“当然是我。”科布林自豪地说，“你看我身上的伤就知道捉他多辛苦！当然，大部分的血是他的。……你不会告诉我科布林不能领赏金吧？”



“那倒不会，只要你抓住犯人，就算是根草我们也奖金照发。”

我端详着莫伦马斯，他一脸沮丧，显然被科布林——还是单只的科布林——逮到是个大耻辱。办完相关手续，我突然想起，问那科布林：“你说你职业是战士……什么等级？”

“圣骑士。”看着我的表情，科布林显然为吓了我一跳感到比较兴奋，“不错，战士系最高等级……看你那一脸不信的样子，去战士工会查吧！”然后他还叹了口气：“可惜我们天生力量不如别的种族，不然抓这种家伙还不小菜一碟啊？”……



天黑了。下班。精疲力竭。已经分不清是不是在现实里了。

回家路上我又拐进了那家小酒馆————非得放松一下，不然或许真的要疯掉。刚坐到一张桌子边，却看见那位老爷爷正坐在对面，还是一身白袍。突然之间我发觉自己忽略了一个重要的问题……这个老人以前从没见过，而今天的种种怪异也是昨天和他交谈后才发生的……难道……

“今天感觉怎么样？”老人问。

“不知道……也许我并不适合改变吧，”我苦笑着，“虽然平淡的时候渴望着变动，真的出现新鲜东西的时候，却意外地不能适应……”

“还真老实。”老人微笑着，真是神秘莫测呀，“你今天一定遇到了很多奇怪的事情。”

我点头：“看来还是回到以前的生活好了……这样下去搞不好哪天就会有一个魔族通缉犯跑来顶替我的位子呢。”这样说的话，生活就能回到正轨了吧？

老人微微颔首：“唔，我大致了解你的感受……”

我越发肯定自己的判断，这老人不是什么神灵也至少是个大魔法师，今天的事情多半就是他弄出来的：“您了解啊？唉，那太好了，您认为今天的事情还会发生吗？”

“这个我可不知道。不过既然是怪事，应该不会那么频繁发生吧？”

吃了定心丸的我回到家里倒头便睡。

……



阳光毫无遮拦地照射在我身上，还是春天的阳光舒服。温暖，而又不刺眼。我精神百倍的走向事务所，算我叶公好龙，但稳定的日子也未尝不是一件好事。今天总可以回到正常的生活了吧？

“咚”的一声，从身边传来，把我吓了一跳。只见路边那家小酒馆里摔出一个人来，接着店里伙计拿着一把大得有点恐怖的巨剑追出来：“口胡！你这家伙，不要以为凭着一把白胡子就可以白吃白喝！记住酒保里也有 LV80 的强者来的！”再看地上那人，不是那白衣老人还是谁，不过现在已经被打得和猪头一样。

“…………??!!”这次我的世界观彻底崩溃了。

“喂，伙计，就算他骗吃，对老人何必下这么重的手？”路边有人问。

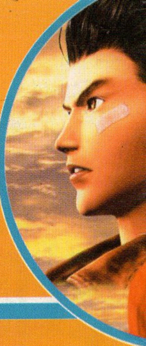
酒保还没消气：“何止骗吃，简直是侮辱我的人格！”

“出什么事情了？”

“你知道这老头的职业是什么？是舞娘！……猜不到吧？刚才找他收帐，他居然对我用‘魅惑’！”

(完)

# 《莎木》带给我们的



《莎木》系列曾被 SEGA 定位为 DC 主机上《FF》级的作品，并在尚未面世前进行了大张旗鼓的宣传，70 亿的前期开发费用和开创性的 FREE 类型都为游戏带来了巨大的话题性。但系列发售两作后，无论商业成绩还是玩家的反应都与厂商当初的期望相差甚远。不过必须明确，任何市场都不是单纯由商品本身的质量决定。而且对于电视游戏市场来说，游戏产品目标市场定位，作为游戏软件互补品的主机硬件的普及量，消费者的个人偏好等等诸多因素都会对游戏销量造成影响。因此，《莎木》商业上的不尽人意并不意味着该系列本身素质不高，相反，抛开其他因素，《莎木》不仅具有优秀的素质，而且，对于电视游戏的发展，做出了一定的贡献，可以说，《莎木》系列应该被载入游戏业的发展史。

那么，具体来说，《莎木》到底带给我们什么了呢？

笔者试从以下几方面加以阐述。

## 一、《莎木》在游戏类型上的突破和发展

### （一）FREE 带来的

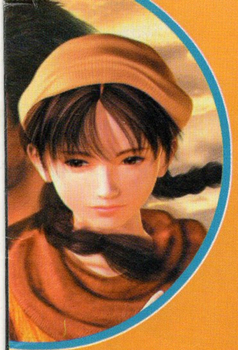
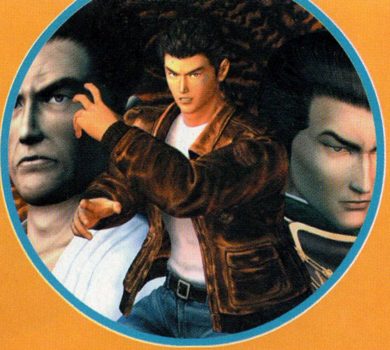
对于《莎木》标榜的新类型 FREE，已经有太多的相关评论。有赞美的，但似乎更多的是叹其名不副实，认为厂商宣传的完全 FREE 并没有在游戏中实现。但正所谓“艺术源于生活，但高于生活”，试想如果真正做出了完全 FREE，游戏的主线势必遭到弱化，对玩家体会剧情的发展产生消极的作用（当然，笔者并不是否定完全 FREE 这一概念本身，只是对于具有小说式情节的游戏来说，完全 FREE 似乎并不是最佳方案）。而且，笔者觉得 SEGA 当初在宣传 FREE 的时候，所提出的那些诸如“所有的门都可以打开，所有的道具都可以调查”的卖点，其实造成了消费者对 FREE 类型理解的偏差。笔者认为，制作人铃木裕（膜拜中）先生，初衷意在营造一种令人感觉身临其境的游戏环境，从而使玩家与游戏中的主角更好地融为一体，随着游戏情节的层层展开，获得更为深刻的感受。FREE 是形式，而不是目的。同时，FREE 在还原一种生活化的游戏体验。《莎木》中关于昼夜的设定，关于金钱和打工的设定等等，其实都是在尽量地还原现实。不仅如此，《莎木》对游戏中出现的 NPC 也进行了着力地刻画，相对于其他游戏中通篇只有几句话的 NPC，《莎木》中的各色人物（包括街市上的各种小贩，行人等）似乎都有血有肉，他们有自己的日常生活，有自己的个性和口头禅。另外，《莎木》对游戏场景的塑造也尽量符合当时、当地的实际情况。这一切，都是为了强调一种生活化的真实。有人认为《莎木》的打工系统索然无味，形同鸡肋。其实，如果以一种平静的心态，真正地融入，把这个过程视为自己的生活过程，来体验的话，而不是以打工——赚钱——满足情节所需条件——继续游戏的心情来玩，打工本身绝对是有乐趣的（不能不佩服 AM2 的游戏制作实力，居然能把开叉车，抬箱子作得如此有趣），而且通过打工赚钱，似乎真的在体验那种自食其力的感觉。正如有人说的那样，《莎木》是一款用来“品”的游戏，制作人在生活化的游戏方式中，潜移默化地将故事情节逐渐展开，把“生活化”和“故事性”的矛盾很好地加以处理，只有通过积极地融入，方能体会制作人的良苦用心，在这个过程中，故事所带来的感动，也非一般游戏所能比的。

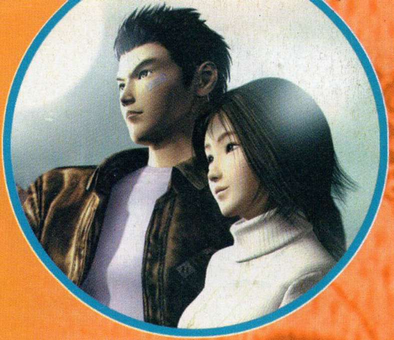
说到这里，笔者不由得联系到自己。两个月前，笔者来到目前所在的城市，而住处旁边就是小型商业街和菜市场，每天都要从中经过几次。一周后，跟往常一样，从熙熙攘攘的人群中穿过，耳朵里充满小贩们的叫卖声，踏上一个熟悉的斜坡，路旁是小贩们储存货物的简易房，门上锈迹斑斑，高高的电线杆下倔强地生长着几株小草，抬头望望不远处高高的公寓楼（外形酷似《莎木 2》中九龙城的那种高楼），突然有一种身处游戏中的感觉，然后不由自主地向四周望望，仿佛在体会那种使用摇杆儿在游戏中看场景的感觉，又一次穿过人来人往的商业街，仔细聆听各种叫卖声，看看小贩们的动作，各种行人从身旁走过，那种感觉更强烈了，当时就差找一位陌生的 MM 搭讪，并问人家 XX 楼怎么走了（笑）。而对铃木裕的景仰，顿时如滔滔江水（以下省略 N 字）。

### （二）RPG 与《莎木》

如果从本质上来看，《莎木》可以看作系统比较独特并融合了其他游戏类型要素（比如 AVG 的解迷，FTG 的战斗方式）的 RPG 游戏。这点从游戏故事情节的推进方式和游戏本身对情节的侧重以及一些典型的 RPG 式设定（比如记事本，遇高人传授功夫的升级要素等）可以看出，而《莎木 2》中，良在集装箱码头寻找刃的过程，根本是传统 RPG 式的迷宫遇敌。由此可见，《莎木》其实是可以归为 RPG 的，但同时《莎木》对传统 RPG 的游戏方式进行了一定的发展。而在这些发展中，最具革命性的莫过于《莎木》中的战斗系统。FTG 式的战斗，相对于传统 RPG 的回合式战斗（被人戏称为“你打我一下，我打你一下”，笔者绝非认同这一说法，只是引述他人说法）带来了更强的刺激和临场感，同时 FTG 式战斗作为最成熟的即时战斗方式（指单人）比起 A·RPG，战斗中动作更丰富，战斗方法更具有多样性，自由度更大。

当然，有观点认为，RPG 游戏是以叙述故事为主，战斗是为推进游戏情节而服务的，是从属地位的，过度强调可能会喧宾夺主。笔者觉得这完全是杞人忧天，没有人会为一款 RPG 游戏拥有更具表现力的战斗系统而感到不满，相反，以此作为



不喜欢动作类游戏的玩家拒绝该游戏的借口，倒是非常合适（笑）。笔者认为，把长于表现情节的RPG类型与长于表现战斗的FTG相结合，本身就是一个革命性的理念。正如当年的《SHADOW FORCE》(译《变身忍者》)系列，为当时的街机主流清版过关ACT融入了新兴主流2D FTG格斗要素，令游戏的乐趣倍增。

可能会有人说，RPG类更多的是表现剑与魔法等的奇幻故事，这些题材用FTG来表现战斗并不合适，如魔法，多人组成的战斗队伍的协同作战等。其实，笔者谈《莎木》对RPG的发展，重点不是就事论事，而是通过这个话题提出一个新的问题“传统RPG的战斗方式是不是已经很完美了？”在笔者眼里，相对于广义的动作类游戏(ACT、FTG、SPG、STG等等)，最大的不足便是其战斗方式。当然，本人不否认传统RPG的战斗方式有其独特的魅力，但说实在的，玩游戏与看电影、读小说、下棋等娱乐方式最大的不同应该在其交互性。笔者认为，如果从广义上讲，游戏的剧情应该是为其交互性服务的。如何才能使玩游戏的过程更吸引人才是游戏制作人应该着力解决的核心问题。虽然剧情、CG、音乐目前也是衡量游戏质量的重要因素。但作为游戏，能够使人常玩常新、欲罢不能的还要看游戏的操作性。当然，有人能够一遍一遍玩《FF8》而每次都感动得一塌糊涂，这其中，恐怕对玩家而言，吸引他的应该是感人的故事和华丽的CG以及煽情的音乐吧！试想一下，如果FF8最开始是以一部电影的形式推出，这样的玩家照样可以百看不厌。可见该作最吸引人的地方与游戏这种娱乐方式本身已经没什么关系了。这，难道不是一种对游戏本源乐趣的偏离吗？本人不否认拥有感人剧情、华丽CG、优秀音乐能够使游戏更加优秀，但除了具备上述要素外，同时具有优秀的操作方式（对于RPG类的，也就是战斗系统）能够让人只因为游戏中的战斗而一遍一遍玩的RPG游戏可以称为极品了，这样的游戏其实并不多，而《莎木》就是这样一款极品游戏。一代的“70人拔”和二代的格斗部分都曾令笔者深陷其中并乐此不疲。

总之，《莎木》使RPG这种以剧情和内涵为卖点的游戏类型融入了游戏的本源乐趣，为RPG游戏的发展起到了极为积极的作用。

## 二、《莎木》本身的优秀素质给我们带来了无穷的游戏乐趣

《莎木》的优秀素质，在仔细玩过该作的玩家眼里可谓有目共睹，而这方面的文章也比较多，笔者试从感触较深的四个方面略加阐述。

### （一）以真实世界为背景的世界观设定

首先不得不提的是，有观点认为《莎木》故事老套，以为父报仇为主线的故事的确不新鲜，但故事尚未结束，仅仅因为游戏的主线而妄加判断，难道不觉得过于武断了吗？如果都按这个标准来判断游戏剧情的优劣，那么几乎所有的RPG(尤其是勇者类的)的剧情都是老套的。事实上，《莎木》故事让人感到老套，跟游戏的世界观设定有关，《莎木》的世界设定直接使用真实的世界，不免让人跟同类型题材的真人电影相比较，而这类题材和设定的电影实在是太多了。但这其实正好从一个侧面反映了《莎木》世界观设定的真实性。

同时，相对于其他的以叙述故事为主的游戏，包括RPG，AVG等的那些以童话、神话或科幻为背景的设定，《莎木》构筑于真实的世界，可谓庞大得多。毕竟，真实的人类社会中有更错综复杂的矛盾和冲突，在这种社定下，故事情节绝对要有张力的多而且能够描绘更细腻更具体的感情，从而使故事中刻画的人物形象更饱满，而故事本身也会更加感人。敢于给故事这样的设定，没有较高的驾驭情节的能力是不行的，由此也可见《莎木》故事的可贵之处。

### （二）身临其境的游戏感受

《莎木》的制作者们成功地将一个几近真实的世界呈现在玩家面前，而玩的过程中，身临其境的感受始终伴随着玩家。

池塘里自由自在的鱼儿，集市上来来往往的人们，废弃仓库门上的点点锈斑，定点从天上飞过的客机，这些似乎都在告诉玩家，你并非在玩一款游戏，而是真正地在游戏构筑的世界中生活。这样的环境，不由得让玩家把自己视为主角本人，在不知不觉中融入故事。

记得笔者玩一代时，故事发展到高潮的那个与贵章并肩战斗的不眠之夜，经过精彩的让人热血沸腾的70人拔之后，黎明时分，良与贵章在码头对话的那处。音乐响起，远处的天边泛起点点白光，为了表现天尚未大亮的环境，整个画面笼罩了一层淡蓝色的基调，给人带来了一丝丝的寒意和少许倦怠的感觉(毕竟是刚打了一整夜啊！)。笔者是在一个炎热的夏季午后玩到此处的，竟然真的仿佛置身寒冷的冬季早晨，实在是太奇妙了！

二代的天台决战，当蓝帝站在直升机垂下的绳梯上出现在良的面前，并与良对峙的瞬间。蓝帝的表情特写，整个情节气氛犹如箭在弦上，给人一种一触即发的紧张感。而此时，作为主角的良，看到苦苦查找的仇人就在眼前，那种恨不得将对方碎尸万段的情绪不言而喻。记得当时笔者似乎已经是游戏中的良了，准备着与这位大



反派进行一场你死我活的最终战了。直到蓝帝的直升机慢慢飞走，镜头慢慢拉远至全景，本人方才从那种亢奋的状态中回过神来。再怎么说，就算蓝帝不是最终Boss，在这点儿就跟他打，良赢的可能性也实在是微乎其微啊！看来真的是游戏本身的魔力太强了，笔者入迷太深，差点就圆满了（笑）。

## （三）天籁一般的出色音乐

《莎木》音乐的优秀似乎只能用"天籁"来形容了。单独听的话，《莎木》主题音乐那种带有中国传统意味的优美旋律，通过二胡这种典型的中国民族乐器的演绎，给人一种流动的美，其中又似乎积淀了中国传统文化的因素，在悠扬的旋律中包含了一种古朴的凝重感来，再加上交响乐的配合，使民乐感觉和交响乐的要素有机地融合，既是民族的，又是世界的，堪称游戏音乐的极品。放在游戏中，这段主题音乐（包括其他形式的REMIX版本）极好地营造了故事氛围并烘托了感情，让人在听到音乐的时候，不由自主地联想到感人的故事。

而《莎木》中另一首插曲《莎花》则在保持与主题音乐相近的风格同时，更强调旋律本身的美，整个曲子给人感觉仿佛一位少女在缓缓倾诉，尤其在闭着眼睛欣赏的时候，那种体验绝对妙不可言。在二代中，良和女主角莎花相遇后在山洞中的那段，《莎花》的乐曲变成了清唱，真正的少女倾诉萦绕在耳边，让人沉醉在音乐的优美旋律中的同时着实兴奋了一把。

此外，游戏中也不乏许多动听的BGM，比如良在樱树下回忆父亲对自己的教诲时的那段BGM，旋律舒缓动听，同时不失节奏感，跟画面配合地相当好。

以上只是我的一点零星感受，我相信真正听的话，每人都会有各自不同的感受，但《莎木》音乐的优秀应该是肯定的。

## （四）究级真实感的格斗系统

《莎木》的格斗系统很像《VF》，而后者正是3D格斗游戏的巅峰系列，在日本其最新作《VF4E》街机吃币率在同类游戏中稳坐头把交椅。《VF》吸引玩家的地方在于对战过程中那种真实感极强但又特别富有技巧性和研究价值的操作方式，紧张刺激的临场感和格斗流派各异但又各具特色的人物。而这些要素在《莎木》系列的格斗部分都有所体现，甚至二代的几个人物跟《VF》系列中的角色居然可以一一对应起来，而主角良所用的芭月流空手道其实是在《VF》系列主角结城晶所用的八极拳的基础上增加了一部分空手道动作而形成的。毕竟是同出于铃木裕先生的手笔，而《莎木》的格斗系统素质想不高都难啊！

其实具体来说，由于《莎木》并非单纯的FTG类游戏，制作人在设计其格斗系统时，并不是完全照搬《VF》的系统，而是针对游戏类型的具体特点，作了一定的改变。最明显的一点就是将闪避和防守动作合而为一，让良在遇到攻击时，根据实际情况自行选择合适的应对动作，使玩家在进行一对多格斗时场面更加刺激更具有观赏性。同时，良的格斗招式设计得特别丰富，除了各种各样的拳腿打击技外，投技竟然也格外地多，甚至还有专门用于闪避的特殊技。而且这些动作能够组合成为各种连续技。在实际战斗中更是千变万化，乐趣无穷，使玩家在获得极大爽快感的同时，感受到武术的刚健之美。另外，随着故事的进行，良能够不断得到各路高人的指点，习得新的格斗技，类似RPG的升级，也是3DFTG与其他游戏类型相结合的一个创新。

所谓"金无足赤"，《莎木》作为一款带有创新性质的作品，毕竟有其不成熟的地方。比如人设和美工，尤其是对中国人的角色造型设计方面，问题比较突出，暂不提二代中八十年代的香港街头那些身着清末民初服装的NPC，光莎花父母的古人造型（最少是明代以前的感觉）已经让笔者大跌眼镜了。此外，还有一些不体贴的系统，比如买东西时每买一件就要付一次款，而售货员每次都要说同一句话，使游戏的流畅感和真实性打了折扣。诸如此类的"小毛病"在游戏中还有不少。但总的来说"瑕不掩瑜"，《莎木》系列总的来说，还是具有一流的游戏素质的。

以上是笔者对《莎木》系列的一些看法和感受，其中不乏溢美之辞，因为毕竟《莎木》是一个出色的游戏系列，虽然她未能实现让DC在主机大战中胜出的目标，但游戏本身的优秀不容置疑。XBOX版的《莎木2》已经推出有一段时间了，笔者写下这些文字，一方面算是抒发对一直以来给我们带来无穷游戏乐趣的SEGA和其游戏作品的感情；另一方面也是希望更多的没有接触过《莎木》系列的玩友能够尝试一下这个系列，静下心来体验，获得更多感动！

根据北美市场的销量统计，XBOX版的《莎木2》显然未能完成厂商的商业计划，这个优秀系列能否继续延续下去，已经成为一个不大不小的悬念，不过有消息说，《莎木3》已经在开发中。但是一切仅仅只是传闻。不过不管怎么说，还是希望该系列能够延续下去，为我们带来更多的感动和欢乐！

文/肯

（编者按：《莎木》是一款成功的游戏系列，这一点是不容致疑的，但文中看法只代表作者观点，大家仁者见仁，智者见智吧。欢迎大家多投一些对以往经典游戏的看法和评述，百家争鸣才好。）

# 决战神泪起跑线

泥泞的平原，毁坏的机甲，一个疲惫的战士拖着巨剑在跌跌撞撞的前进。他的重甲已经全部丢弃，仅剩下身上贴身的皮甲，他还不得不时常俯下身子以提防被追兵发现。终于，精疲力尽的他靠在了一堵残破的石壁下，再也动弹不得，追兵的呐喊声，机甲的轰鸣声渐渐逼近又渐渐远去，而我们的战士却在这样的环境下睡着了……

好温暖，战争开始以来就再也没有这样舒服过，全身的痛楚都消失了。战士睁开眼睛，发现眼前有一堆篝火，一个身影坐在他的对面，他下意识去摸手边的剑却没有摸到，但是却摸到手底下干燥的沙子。他明明记得自己是睡在泥泞的墙脚的。

“你在找你的剑吗？”苍老的声音问道。

“你是谁？我的剑呢？我的盔甲呢？这是哪里？”

“那些东西对你已经没用了，我的孩子，这里是你的起点，也是你的终点，还记得我吗？我叫音格兰.罗切斯。”

“我失败了，我那样艰苦的修炼，最终却落得这样的惨败，我不甘心！”

“孩子，一切早已注定，从你站在圣都的门口，就已经注定了你的失败，你最开始的选择就错了。”

战士口中重复着选择这个词，看着远方的残阳，陷入了遐想……

每个人在最开始都会做出一些选择来确定人物的基本属性，表面上看起来差不多，但其实这里面有很大的学问。因为有些东西是无法更改的或者说无法靠升级点增加的，它们是幸运（LCK），召唤力（MAG），所以对于人物的选择我们要分两步走，第一步是幸运一定要高，因为这影响到你打出好装备和得到经验值多少的问题，神泪里面每增加一点幸运经验值就增加2%，而除了初始的幸运值外你只能靠器官和宝石来加并且都不超过3点，而如果你想转职成精灵师等职业就必须要有召唤力，这也是不能靠升级来增加的。在这里建议幸运最好不低于4，听说有人选出过6的幸运，真是好人品啊！

好了，幸运和召唤力这一关过了以后就要谈到下一个问题，那就是你所选择的职业会使你有几项能力变成废点，比如你选择法师，那么物理攻击力对你来说就是废点，你所要做的就是让你的物理攻击力尽可能低从而使其他项更高一点。首先我先把刚开始会被决定的能力点列出来，他们分别是生命值（HP）、魔法值（MP）召唤力（MAG）、物理攻击力（ATTACK）、物理防御力（DEFEND）、魔法攻击力（MAGIC）、精神攻击力（MIND）、敏捷（AGILITY）、幸运（LUCK），魔法防御、精神防御。其中魔法防御又分为火系防御、水系防御、电系防御、风系防御、土系防御、神圣系防御、黑暗系防御，精神防御又分为睡眠防御、毒防御、迟缓防御、麻痹防御、禁止攻击防御、禁止魔法防御和石化防御。

首先我们把职业按照攻击方式来分一下，他们有近战为主职业——战士，枪骑士、武士。远距离攻击为主职业——军人。魔法攻击为主职业——风水师、黑魔导师。中间职业——忍者。

对于近距离攻击职业来说，防御力、生命值就至关重要，而魔法方面的能力就没什么用处了，特别是魔法攻击，你一辈子都不会用到了，换句话说，这个能力上的点就废了。远距离的军人本身的防御力因为装备的要求就不会低，对于军人来说，秒杀敌人才是至关重要的，所以我认为军人则要强调攻击力。法师不用说就是魔法攻击力了，但是忍者就值的考虑了，他的装备上似乎都要求的敏捷，但是我们在游戏中却没有发现敏捷有什么作用，有的说加攻击速度，有的说加移动速度，但是现阶段还没有哪个忍者把敏捷加到很高的。在这里我的观点就是，根本不要选择忍者这个职业，因为硬拼不如战士远攻又不如军人和法师，可以说神泪里面忍者这个职业事没有体现出它的职业特色的。

对于魔法系，很多人对这两个职业的概念并不清楚，据我的分析，在未转职之前，风水师会使用风系，电系和火系三种魔法，而黑马道士只会火系和水系两种。游戏里面的怪物都有很明显的属性防御特点。对于黑马道士来说，不可能有同时防御水和火这两种相克属性魔法的怪物，但是火系魔法却有点鸡肋，因为魔法本身有MISS的情况，火系魔法还要加上一个火球的飞行过程，这样就更加降低了它的效率。所以现在大部分的黑马道士都很少用火系，而风水师的三种魔法都是直接攻击，所有的怪物中也没有三种魔法全部防御的，最重要的是在PK中三种属性的魔法绝对比两种属性的魔法更占优势。但有一点还是要承认，在相同的法力之下水魔法的攻击力是最高的。

接下来说到的是魔法防御的加点技巧，魔法防御一共有七项分别是水系、风系、电系、土系、火系、神圣系、黑暗系，而装备只要求其中任意四项，现在选择就成了一个问题。我的建议是纯PK型的人物可以加水系、风系、电系、土系这四系，因为黑魔导师PK的时候后基本上全用水系，而火系你可以通过跑动躲开，风水师偏重电系和风系，但是他会根据你的魔法防御也选择使用土系，所以干脆全加了，这样的弱点就是对某些神圣和黑暗属性怪物会很吃亏，为了照顾打怪的需要，我们可以不加土系，把土系的点加到黑暗或者神圣上面，其他三项没加的则靠装备上加的那些点好了。怪物的属性可以在官方网站上查到，你可以根据你属性防御的强弱点选择练功场所。这里再说一点，如果你选择加的是黑暗系，那么你可以很早就去灵魂平原二层打亡灵和亡灵领主，200以上的黑暗防御可以完全忽视他们的魔法攻击。如果你是和平人士，那么家点就不同了，法师因为装备的要求必须突出其中四项防御，那么可以考虑突出加黑暗系，神圣系，凤系和火系，当然其他的也要加，我的意思是说穿衣服要求的四项魔方优先保证这四项，因为大部分的BOSS级怪物用的就是这几个属性魔法攻击，要想打到好东东你首先要保证不会在BOSS挂掉之

前自己先挂掉。但是坏处就是PK的时候很惨,因为你对风水师的电系,黑魔导师的水系防御都相当吃亏,而神圣和黑暗魔法完全是针对怪物的因为人和职业的玩家都没有这两种属性的攻击魔法。法师的物理防御力本来就够低了,魔防是自己的优势,各位还是根据自己的性格选择是PK狂人还是和平主义吧,神泪更改后的PK系统是可以选择是否打开PK系统的。至于其他职业我的建议是去哪里嗒就根据那里怪物属性加防御点,至于那些地方需要那种防御和多少防御点我会在其他文章里面详细列表说明的。

精神防御理论上也是可以用去哪里就加哪里的原则,但是因为有了中合剂,我们就大可不必浪费宝贵的升级点,懒一点的可以加一些麻痹和毒防御然后根据自己的职业选择加禁止攻击防御或者禁止魔法防御,微操作狂人可以选择在身上备齐各种中合剂,中什么招就喝什么水,如果你能达到那种境界,恭喜你!你已经是神泪达人了!

最后说到生命值,我认为它的重要性是仅次于攻击或者魔法攻击的,另外加防御力是两点升级点加一点防御,加生命值则是一点升级点加两点生命,这一来以去就是一比四的差距。神泪里面能造成伤害的攻击方式有物理、土系、水系、风系、火系、电系、黑暗系、神圣系和毒系。与其为了防御这些攻击加在各种属性的防御上不如加在生命值上一了百了。神泪里面的血瓶是瞬间补充生命值的,只要不能被秒杀,你就有机会反败为胜。这里我们曾今讨论过一个很有趣的问题,那就是如果两个人物一个只加攻击,一个只加防御,那么最终他们谁也打不死谁因为他们的攻击都只能给对方造成10以下的随机伤害。

既然已经说到了PK,就顺便谈一下PK的问题吧。很多人都觉得军人PK很强悍,其实那恰恰是因为内测期间法师多为全魔攻型,和军人PK就看谁先秒谁,而近距离职业如骑士和武士他们的近身攻击除了偷袭根本打不到军人,只好换手枪和军人对敲,在高防高远程躲避的军人面前自然吃尽了亏。其实只要法师的血够多,军人一下子秒不掉你你就可以秒掉他,因为军人的魔防很低。就算它加了魔防也不至于每种都加了,我在前面所提到的风水师和黑马道士的差别就体现在这里,黑马在对高水防的军人的时候是非常的痛苦的,风水师则相对主动一些。总的来说在这里面有个法师克军人,军人克近战职业,近战职业克法师的规律,忍者是个例外,放在最后说。之所以说近战职业克法师是因为近战职业相对魔防会比军人高一点,他们的近战杀伤力极大,法师基本上被秒杀,在远距离的时候高级手枪也使低回避低物理防御的法师吃不消,这样很可能变成喝水比赛,而法师不可能带他们那样多的红,除非专门去PK的。但总的来说还是靠加点来算,比如你什么都不加连衣服都不穿只加魔攻,那么问题就很简单了,任何人都可以秒你你也可以秒任何人。有很多人对近战职业PK很悲观,其实大可不必,如果你有一把很好的带追加的手枪,要知道手枪的攻击力也是根据你的物理攻击力算的,换句话说拿手枪的你除了远距离回避率比军人低外你的攻击力甚至可能比军人还要高,而你还占了皮粗肉厚的优势,你完全可以和法师周旋到底,至于和军人就有点郁闷了,但办法是人想的,打不赢我们可以跑,回头乘他不注意一刀砍死他,战争本来就是这样,无所谓卑鄙不卑鄙,在我看来只要不欺负新人就不算卑鄙。最后说一下忍者吧,对于忍者我没有过多研究,但是我却发现一个投机的办法,因为改版后的神泪只有军人的火箭筒和忍者的鹰剑是范围攻击,那么拿着可以直接在商店买到的顶级鹰剑乱扔吧,你会体会到杀人如麻的乐趣的。

几个敌兵终于找到了斜靠在矮墙下的战士,其中一个士兵用枪托捅了捅战士的身体,又把手探过去摸了摸战士的胸口。

"靠,早就死了,身体都僵硬了。"士兵甲捡起战士的剑:"走吧,还有地方要搜查呢。"

"等等!"士兵乙蹲下身子拔出军刀:"他身上只有这几个很值钱的器官,不要浪费了。"

"你们在干什么?"身后突然传来一声呵斥。士兵们连忙转过身来,站在身后的赫然是首席将军殷邪,而将军显然明白了他们的意思:"拿走他的装备就可以了,不要动他的遗体,说到底,他也是个战士。"

而在风城的村落里,一个新生儿诞生了,孩子的父母欣喜的望着健壮的婴儿。

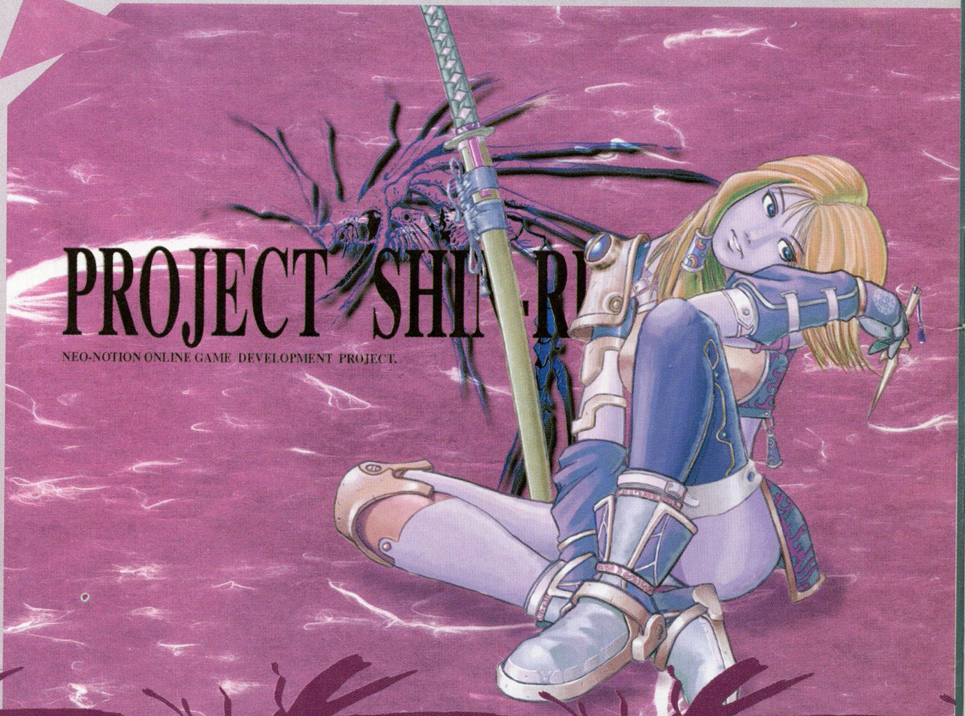
"是个男孩!他将来会成为一个伟大的战士!"孩子的父亲叫道,周围的人马上齐声附和。

"不,看他那深邃的眼眸,那是精神的力量。他会成为倍罗尼卡最伟大的魔法师。"孩子的母亲,一位治疗师说出了她的想法,周围的人也齐声附和着,每个人脸上都写满了幸福。

村口,一个长袍老人默默地看着这一切,然后转身离开,孩子的母亲抱着孩子追上来:"亲爱的智者啊,给我的孩子一个祝福吧。"

老者放下拐杖,抚摸一下孩子的脸:"希望这一次你不会再错过什么,人生没有多少机会可以重来的。"说完,留下惊愕的母亲和幸福的人群离去……

文/龙少爷








## 乱想

前日听到 SQUARE 和 ENIX 合并的消息，不由得昏昏沉沉。恍惚之间，几个游戏竟跳入脑海中，声色光影，艳丽多姿。睁眼看时，竟都是写着 SQUARE·ENIX 出品。不由得大喜，伸手去抓时，却抓得空了。睁开眼，竟是南柯一梦。大汗，所幸还记得游戏的名字，便拿来 YY 一番，登出来，假做真时真亦假，大家一笑便可。

### No.1 最终幻想怪兽篇

游戏是以《最终幻想》系列中最具有人气的角色萨非罗斯为主人公开发出来的游戏。游戏的最大乐趣就是在战斗中搜集《最终幻想》系列中的各种怪物，并且令其交配繁衍出新的怪物，令游戏迷的收集癖得到极大的满足。据悉，在《最终幻想》中大受好评的召唤兽也在收集之列，“最强的召唤兽就在你的手中诞生！”与“冰之美人赛娃与原古战神奥丁的结合！”是该游戏主打的宣传口号。

**可信度：85%**

**分析：**《勇者斗恶龙·怪兽篇》一向是 ENIX 炒冷饭拢钱的无上妙招，不用花大力气开发新的系统绘制新的人物形象创造新的怪物，财源一样滚滚流进口袋，何乐而不为呢。本来 DQ 系列的老本已经吃得差不多了，玩家对那些 Q 版的怪物也应该没有了多少收集育成欲，这次 SQUARE 加进来，《最终幻想》中形形色色的怪物又够用上一阵子的了，况且还有人气极高的众多召唤兽在撑门面呢。

### No.2 希德大冒险

以自动生成迷宫为特色的《不可思议迷宫》系列，加上《最终幻想》系列中的元老级人物希德，他们的结合就是迷宫 RPG 的最新作品《不可思议的迷宫之希德大冒险》。在游戏中，希德将以世界第一武器屋为目标，在广阔的迷宫中搜寻宝物。游戏会拥有自动生成迷宫、道具合成及武器道具强化等广受好评的系统，一定会获得大多数人的支持。

**可信度：75%**

**分析：**不可思议迷宫系列是 ENIX 炒冷饭的又一圣手，利用迷宫系列良好的系统，再加上 DQ 系列中人物的高人气，广受欢迎也就不是很奇怪了。以 DQIV 中的武器商人多鲁尼哥为主角的《多鲁尼哥大冒险》已经出了三代，每一代都是广受欢迎。这次如果是换了 FF 系列的元老希德为主人公，受欢迎程度一定不会在那个胖胖的武器商人之下。

### No.3 时空之轮 0

游戏再次汇集 7 年前的梦幻阵容，坂口博信、掘井雄二、鸟山明，三位巨匠再次联手造就。游戏讲述的是《时空之轮》之前 20 年的事情，游戏的主人公是克鲁诺的父亲和露卡的母亲。由于人物可以自由的穿越时空，所以不排除 1 代中的人物将会登场的可能性。据有关方面透露，在一代中光受人气的角色魔王在本作中将会有很大的戏份。

**可信度：55%**

**分析：**SQUARE 和 ENIX 一向关系不恶，95 年更是联手推出了不朽的名作《时空之轮》，到现在也仍然是业界的一段佳话。看着 CAPCOM 抱着生化危机这棵摇钱树不停的摇，一直从 Gun Survivor 摇到 Re 再到现在 0 再到将来的 4，新成立的 SQUARE·ENIX 没理由不借着《时空之轮》的光环捞一笔。但是当初的英雄早已迟暮，崛井已不是当年的崛井，坂口也已不是当年的坂口了。所以说能不能看到这个也只能是五五开。

### No.4 星海传说战略版

游戏仍然由皇牌制作人松野泰已担纲制作，游戏的舞台从剑与魔法的奇幻世界换到了星海纵横的科幻世界。游戏的系统依然延续广受好评的“奥迦”系列与“FFT”系列的系统，只不过游戏出场的人物都是“星海传说”中的角色。想当初“FFT”一举成为了销量最大最受欢迎的战棋游戏，相信这款《星海传说战略版》借助几大系列的人气，一定不会低到哪里去。

**可信度：45%**

**分析：**当年的《最终幻想战略版》一举在 SFC 上卖过了百万，这是一个战棋游戏所能达到的最高程度了。靠着大树好乘凉，金字招牌不卖白不卖，不用这个幌子来赚钱，新成立的 SQUARE·ENIX 又不是傻子。但是星海不像 FF 那样有着广大的人气，ENIX 驾御战棋游戏的功力又高不到哪去，这个《星海传说战略版》估计可能性不会太大吧。

### No.5 SQUARE·ENIX 明星大乱斗

有史以来最华丽的格斗游戏！有史以来阵容最为庞大的阵容！汇集了 SQUARE 以及 ENIX 十几年来几乎所有的人气角色，不算隐藏人物就已经达到了 53 名，不但各系列的主角如斯考尔迪达波波罗库罗得等人会出现，许多大受欢迎的宠物怪兽召唤兽也会加入乱斗，如陆行鸟及史莱姆等。该游戏是一款 3D 格斗游戏，游戏的场景都是玩家们耳熟能详的著名场景，如古代种神庙、千年祭会场、辛的体内等等，音乐也都是各大系列著名的 BGM。一个令人疯狂的游戏！游戏的开发人——新任会长和田洋一如是说。

**可信度：0%**

**分析：**别搞了，两个当家的又不是疯子。

你好，我是今年1月才在学校旁的杂志摊上发现你们的《游戏日》的，由于现在游戏杂志太多，我对她本来没什么感觉，可是仔细一看却发现了《生化危机》的小说攻略！因为我很喜欢生化系列，所以二话没说就买下了！可由于上面写的是连载最后一期（……残念），我只好跑遍了各处旧书摊（为啥子不邮购？穷三，呵呵），前几期差不多都凑齐了，可还差2002年第12期（这哈子没得法了），可我实在不想邮购，我就住在成都还用那么麻烦？有没有什么其他的办法买啊？

杂志也看了几期了，作为一个读者（也不知买旧杂志的算不算^_^），我对它有些看法：

1、这是我最喜欢杂志的一点：有精彩的游戏小说存在。当然游戏小说包括剧情小说和同人类型的小说，像这几期的生化和寄生前夜的攻略就属于前者，我都觉得写得不错，希望以后能够保持。如果不能在第一时间作出一个新游戏的流程攻略，静下心来写一篇经典的小说攻略也不错啊，当然最好是两者都有最好了。同人小说也很不错，它是我们全身心投入游戏之后得到的一种有趣的遐想。

2、杂志另一个给我很深印象的是11期的《天地创造》，各位小编各自讲了一些自己和从前一些经典游戏之间的故事。我觉得这份怀旧的感觉很不错，也让我想起了小时侯的那些事情。等到将来读者多了，可以让大家都来谈谈从前的事啊。不过就现在来说，小编们偶尔为之尚可，老是"怀"的话总有讲究的时候:)

接下来是一点问题：

1、前面提到的《天地创造》，我搞不清它的内容主要是哪一方面？第9期讲PS2改机，10期讲KOF，11期又是老游戏怀旧?这些DD之间的联系是……

2、这……等我买了下期杂志（旧的？）再说吧，呵呵！

**成都·singel.wang**

感谢这位买旧书的热心读者（流汗），你的四川话还真是让laser废了一番脑筋去辨认呢。laser的看法和你的差不多。毕竟在国内精通日文的玩家还是少之又少，一个游戏如果不能了解其剧情简直和没有玩差不多。所以说我们会尽量推出游戏的小说攻略，把这个特点坚持到底。

关于你说的《天地创造》的联系问题，其实这个栏目当初所制定的宗旨是"每一期送给游戏迷们不同的感受，独特的创作思路，强大的撰稿阵容，是属于《游戏日》独创的专题栏目"。每个月的热点不同，所以风格和内容上也难免有不一致的地方。其实这样不是挺好的么——至少laser是这样认为的。如果非要说出它们之间的联系的话，其实也很简单，那就是"都是游戏相关"，呵呵。

To《游戏日》的各位小编：

废话我也不多说了，直接就提意见了。

1·出版时期变化过于频繁。从创刊的每月1日到《机战R》的20日，再到这期《机战OG》的10日，即使是为了赶上游戏的发售，也不能这样啊。幸好我也买《游戏天地》，真是谢"天"谢"地"。

2·杂志纸张的质量还是可以的，但硬度不够，比"大软"还软。人家怎么说封面封底还有点韧性，可《游戏日》呢？典型的先天性缺钙软骨病。

3·没有赠品！我们要求不高，哪怕是些游戏人物的海报、书签都行。但愿各位小编会说："面包会有的。"当然，如果能随书送台GBA的话，那就……什么？可以送PS2？那我每月买N本（满脑幻想ing）……

4·我们班上有很多游戏杂志，不过，只有你们《游戏日》上面有剧情攻略。优秀的文字再加上亲切的文字，可以省下许多时间去努力学习，游戏学习两不误。不过（我最喜欢用这个词啦，呵呵……），剧情攻略的图片实在是太单调了，样式不多，还变着大小、位置来填空。我想在这个招牌栏目中应当配上游戏中精美、多样的图片，这样才是好马配好鞍，好车配xx……

祝各位小编圣诞快乐、元旦快乐、春节快乐！！

再加上"加速"、"必中"、"热血"、"气合"、"激励"、"根性"、"努力"、"幸运"……！！

**广州·段森**

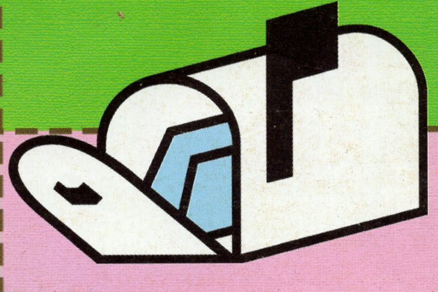
好直接的读者，呵呵，那laser也就废话不多说，直接回应你的意见。

1·出版时期么……有的时候确实是为了赶上当时大作的发售时间，能让读者在第一时间内看到攻略，然后享受游戏的快乐，我们的做法也不能说是坏事吧……不过在新的一年里我们会把出版日期相对的稳定下来，这一点请大家放心。

2·纸张……确实是老问题了。软一点多好啊，可以任意让你蹂躏，天热了还能用来当扇子……（被烂西红柿当头砸死），啊啊啊，开玩笑。这个问题我们会向上反应，让他们尽快给出答案的。

3·咳咳，laser想说的是："面包会有的。"（再次被砸死），哦哦哦哦哦，赠品的问题已经搬上日程了，相信在后一期就能见到端倪了。不过要是真的像你所说的是送PS2，laser几个恐怕要直接去大街上讨饭了……

4·能够给文章配上好的图片这当然也是我们编辑的心愿，不过（我也最喜欢用这个词啦，呵呵……），好图难求啊。我们做的游戏一般又都是刚刚推出，连制作公司都没出几张大的海报、广告，这让我们去哪里找大量的精美的高品质的图呢？有的时候也只好权宜一下。不过可以保证的是，在我们能达到的程度以内，绝对要做到最好的效果。这点请读者们放心。



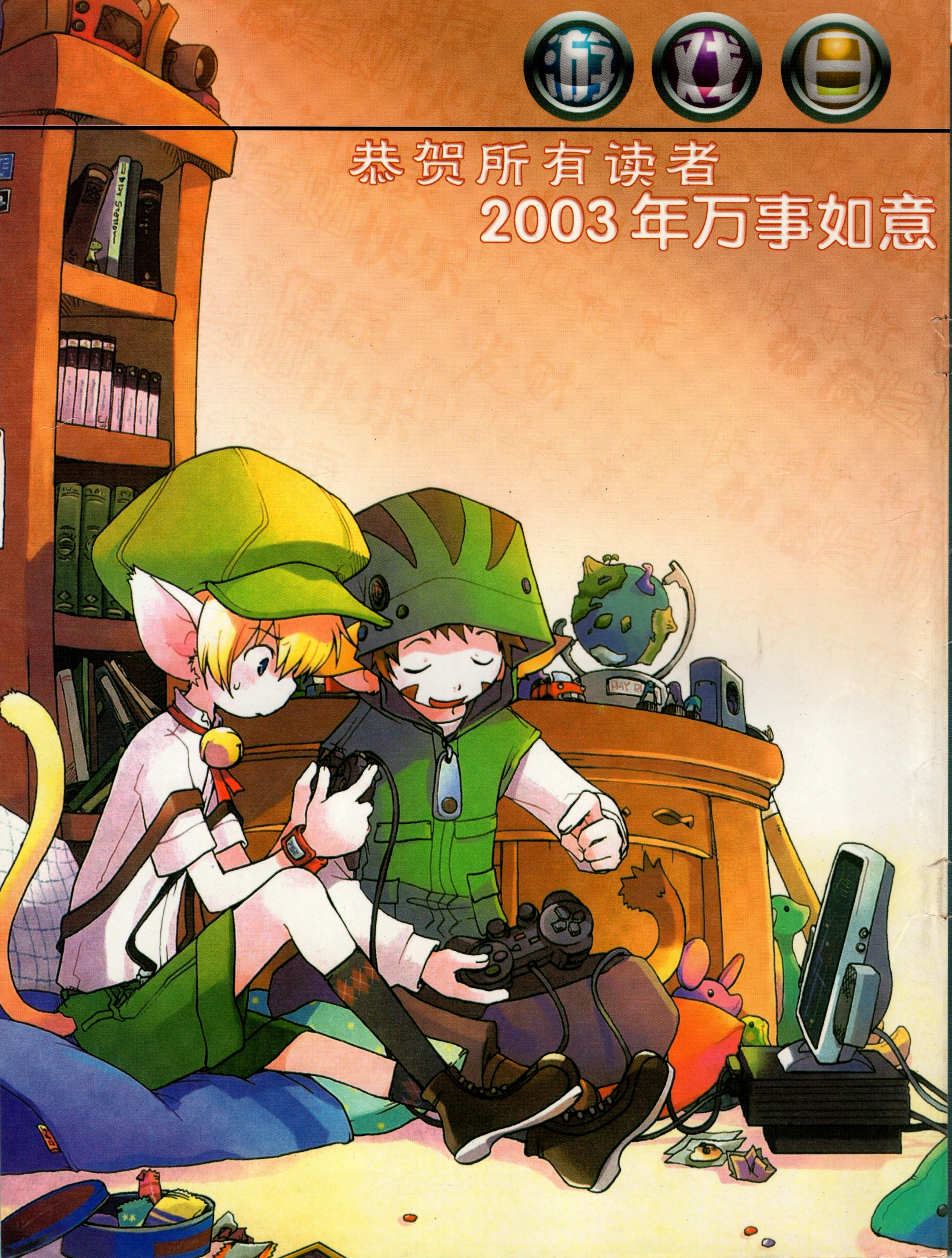



一本合广大软件开发人员口味的杂志
一部提升专业软件开发人员水平的引擎
一个与软件开发人员交流的平台
一步编程fans通向软件开发人员的阶梯

# 程序春秋

编辑部全体同仁祝所有读者新春快乐


编辑出版：中文信息杂志社 地址：成都市营门口路民光商厦503室 电话：(028)87688333-521 传真：(028)87646606 Email:developer@cbigroup.com


游戏日
恭贺所有读者
2003年万事如意